gamers
цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 8 | октомври 2002
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

BATTLEFIELD 1942

Mafia

Medieval Total War

Icewind Dale 2

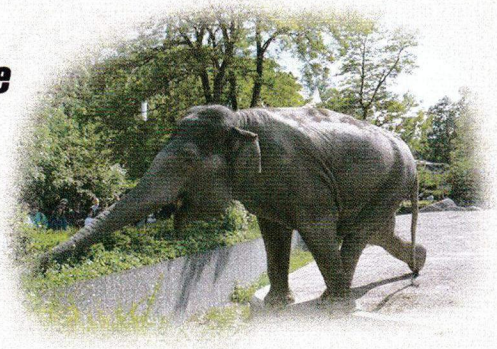
Emperor

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Търсят се ФЕНове

ако имате желанието да помогнете в създаването на един уникален продукт

... и на вас може да се разчита



инициативни сте

и контактни

пратете ваша биография и писмо защо бихте искали да работите при нас на e-mail workshop@netbg.com

Отворени позиции

Трол статиеписец
Трол за всичко
Трол рекламист

Ние Ви предлагаме

Скромно заплащане
Приятелска атмосфера
Възможност за развитие

Камбанният звън се разнася почти видимо из целия град, а той самият сякаш се е превърнал само за една нощ в огромна едно-милионна цветна градина.
Рано сутринта на 15 септември гъмжи от корделки, плитчици, опашчици, лачени обувки, нови дрешки, гербери, рози, карамфили, панделки и целофани.
Венци окичват входовете на училищата. Малките ученици пристъпват със страхопочитание, големите – с досада, но всички прекрачват прага – кой с въпроса "Какво ли ме очаква оттук нататък?", кой с мисълта "Пак се почва...". Да, предстои още една *дълга, дълга учебна година*. Радостен или тъжен, фактът си е факт. От това, което аз си спомням за ученическите си години в прежното словосъчетание "учебна" винаги е променлива, а "дълга" – константа, но така или иначе и двете са неизбежни и винаги фигурират в уравнението на ученическия живот.
Ох, много ги разтегнах локумите. С две думи: "Моите съболезнования!". Започна Новата учебна година. За някои тя ще е последна, "Ура. Честито, деца". След това животът ще ги поеме, ще им забие няколко шамара, ще разкъса грубо нежната, девствена ципа на розовогъзите им идеали и ще ги захвърли в ъгъла трепереши, кървящи в сърцата си, уплашени и депресирани, "Браво. Така и трябва да бъде". Това е неделима част от съзряването. Гъвкавите, адаптивните, силните ще се освестят и ще се изправят по-силни отпреди. За да раздават на свой ред шамари. Останалите ще изживеят живота си с прегърбено, скършено самочувствие.
Последната учебна година и това, което е отвъд – това е, за което си мисля. Готови ли сте, приятели мои? Вие, които за последен път чествате първия учебен ден. Знаете ли? За шока. За сивотата отвъд. За това как боли споменът за ежедневието, което след години ще определяте като "златните времена". Миналите по този път знаят, другите... ето какво ги чака:

[...Абитюрентската вечер е дошла и си е отишла.]
Еуфорията, примесена с бегли нюанси на тъга за една затворена страница в живота и неведение за всичко, което следва оттук нататък е отшумяла. Останала е само тъгата. "Какво да правя сега?" – седиш безидейно и чувстваш как студената празнина в душата ти мърда гладно и иска да расте. Доскоро е имало какво да я запълва, но сега... Хм, свободен си, волен като птичка – защо ли не си щастлив? Звъниш на приятели, повечето не ги намираш, останалите звучат вяло, апатично. И те се чудят, и те не знаят какво да правят със свободата си. Объркани са. Не знаят и докога ще я имат. Къде отиде жизнеността им? Дали изведнъж някой бръкна и отне живеца им или просто са уплашени? Дали не пораснаха за няколко дни?
"Какво да правя?" се възправя като великан, като непреодолима за мислите ти преграда, като хищник, който те дебне, но когото не виждаш. Не може да се бездейства, досега никога не ти се е случвало. Не си учил уроците, бягал си от час, мразил си училището, отбягвал си колкото се може повече ангажираността си към него, търсел си всяка пролука, за да го загърбиш и да се отдадеш на забавления или мързел. Но него го е имало. Било е там, като тревожна камбанка, която тормози мислите ти. Било ти е задължение, нещо което е запълвало дните ти, като болен зъб, който не те оставя да се чувстваш мъртъв, защото боли. Приемал си задълженията си повече като задължения към родителите, към установените порядки, към някаква призрачна даденост, която е постановила, че така трябва да бъде. Никога не си разбирал това, за което сега си даваш ясна сметка – те са били единствено и само към теб самия. Но си проиграл шанса си, твърде голяма е вероятността да си проиграл и себе си. Няколко още единици в бала биха били добре сега, нали? Когато трябва да се кандидатства. Примерно. Но не е само това, освен уроците си пропуснал да научиш и как да бъдеш отговорен. Не си мислил за бъдещето до последния момент, все си се успокоявал с мисълта, че "още има време". Ето че сега времето е застанало на прага ти и изтича, а ти трябва да решиш какво ще правиш. "Какво да правя?"...

[...Няколко месеца по-късно.]
Проза. Детството си е отишло завинаги. Тази част от теб, която още е дете умира и агонията й напира на гнойни талази в ума и сърцето ти. Да си дете в света на възрастните е трудно. Трябвало е, ах как само е трябвало... Какво ли не би дал да можеш да се върнеш и да изживееш ученическите си години отново, колко много неща би направил по друг начин, колко по-различно би се отнесъл към всичко в училище. Ех, да можеше с онази последна крачка, след която вратите му остават завинаги зад гърба ти да прекрачиш от детството в живота. Вътре в себе си да прекрачиш, последният тласък, след който пеперудата разперва крила, откъсва се от какавидата и полита в синьото небе като друго същество. Разбираш, че училищните години са били просто инкубационния период, през който е трябвало да извършиш трансформацията. Разбираш го късно...

[...Години по-късно]
Седиш пред бялата страница и редиш нелепи мъдрости, предназначени за хора, които няма да им обърнат внимание. Отдавна си се примирил с всичко пропиляно, за всичко нереализирано. По твоя вина. Отдавна си преглътнал факта, че десетки мечти са, и ще си останат нереализирани. По твоя вина. Жизнеността ти се е сменила с житейска мъдрост. По твоя вина. Знаеш, че си я натрупал грешейки на всяка крачка, чупейки главата си в стотици стени. Чудиш се по чия вина са били поставени на пътя ти, но това е въпрос без отговор. Никой още не осъдил съдбата. А тя е хищна мръсница, дебнела те е и те хванала неподготвен. По твоя вина. Но може би все пак думите ти ще стигнат до някого, може би ако си достатъчно убедителен за някого няма да е твърде късно. Може би някой ще успее там където ти не си успял. И ако това стане, част от вината може би ще е твоя...

Хе-хеее, скъпи приятели. *Добра стига.* Съжалявам за мрачното настроение в горните редове. Да го забравим. Предстои ви среща с новият брой на Gamers' Workshop, а той е шарен и пъстър. И весел. И добър. Е, това е моя лична оценка, разбира се. Виждате ли – не казвам "перфектен", само добър. Можеше и по-добре, но както се казва – прекаленият светец и богу не е драг. Две са основните промени в него. Системата за оценяване и част от дизайна. Чувствахме, че списанието е станало твърде стерилно като дизайн, опитахме се да върнем малко от предишния му облик. Силно ще се радвам ако го оцените. Следващия път ще е още по-добър. Мед и Урко ще имат грижата. Колкото до начина на оценяване и поднасяне на сбита информация за играта ще очакваме вашето мнение. Съобразихме се с молбите ви да пишем броя CD-та на всяка игра, добавихме още няколко хрумвания, които ни се сториха интересни и полезни. Надявам се в този си вид статиите да носят повече информативност. Ами... Четете бре. К'во още чакате? Хайде оставям ви, насаме с броя. Дано ви донесе удоволствие и радост.
И за финал, на всички почитатели на Celtic Kings – играта на Haemimond, която – смея да твърдя – се радва на доста добър прием в световната преса, с удоволствие съобщавам, че разработчиците са решили да направят експанжън, добавяйки още една раса. Инфото изтече буквално миг преди да ударя точката и на тази редакционна страничка. Хайде, и успех!

Freeman

СЪДЪРЖАНИЕ

ИГРА НА БРОЯ

044 Battlefield 1942

Battlefield грабва сетивата с пределната си динамичност, нещо твърде нехарактерно за подобен род игри -при цялото ми положително отношение към Tribes, например, дори и аз не мога да отрека, че при игра с петнайсет човека, може да не ти се случи нищо две минути - и не оставя време за подробности - или съм жив, или не, пък дали до трупа ми има кратер слабо ме вълнува.

06 зАгадкА
Колко е един лунар?

07 тесТ
Метъл ли сте?

08 новинИ
Последни новини изтекли по Интернет

10 ECTS
Най-интересното от ECTS 2002

предвариТелен поГлед
24 Archangel
26 No One Lives Forever 2

ревЮ
28 Mafia
34 AvP 2: Primal Hunt
36 Medieval: Total War
40 Dino Crisis 2
48 Icewind Dale 2

052 от крак нА крак
Emperor, MegaManX...

062 коНзоли
Dead or Alive 3 за X-Box

064 хАрдуер
PhotoClip и ATI Radeon 9700 Pro

и ОЩЕ
Интернет, Кино и Поща

ние работим с клавиатури и мишки

gamers' workshop

Главен Редактор:
Илиян Илиев

Отговорен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова–Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Петър Рангелов – Cabal
Юлиян Калдерон – Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 800, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 256 RAM, GeForce 2MX400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица" 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19" LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	75	Athlon XP 1700+ 256 Ram GeForce 2 Ti 64DDR	1 лв игри 1 лв И-нет	Direct!
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и бул "Гоце Делчев"					
Скалата	София	жк. Лозенец, ул. Крум Попов N55					
Акулата	София	Супера до кино Изток (срещу хотел "Плиска"					
Виртуала	Бургас	ул. „Вардар" No-1 (под ритуалната зала)					
Храма	Бургас	к-с "Меден рудник" до бинго зала "Космос"					
Корубата	Бургас	к-с "Славейков" между блок 59 и 60 до парка					
West	Бургас	в центъра на града					
Пентагона	Плевен	ул. Дойран N77 (бившия ДНА)					

Всички клубове са оборудвани с Pentium 4 1.5GHz 256MB Ram GeForce Titanium 19" Monitors

CPL EUROPE QUALIFYING CENTER

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

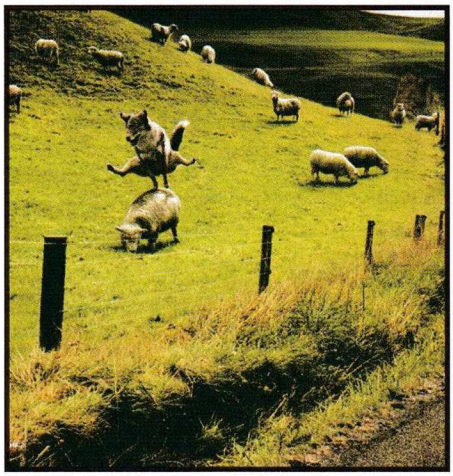
Въпреки правописната грешка в условието на загадката от миналия брой (виновният е отлъчен, наказан и оплод... нека каже, просто, че си понесе наказанието), повечето сте се ориентирали правилно в мистерията около шахматната дъска. В много случаи даже, предложените отговори от вас са повече от един. Е, при положение, че този, дето я състави не знаеше нито един си мисля, че това е един много добър резултат.

Както добре знаете, печелившият може да бъде само един и този брой това е Йордан Йорданов (suPER_ICO) от гр. София. Той печели едногодишен абонамент за списанието и затова го молим да ни изпрати e-mail, за да потвърди адреса си.

Новата загадка е:

Героите на Хърбърт Уелс "Първите хора на Луната" открили, че нашият естествен спътник е населен от разумни насекомообразни същества, обитаващи пещери под лунната повърхност. Да предположим, че тези същества ползват единица за дължина наречена "лунар". Тя е избрана така, че площта на лунната повърхност, изразена в квадратни лунари, в частност, съвпада с обема на Луната в кубични лунари. Диаметърът на Луната е 3476 км. На колко километра е равен един "лунар"?

Победителят ще получи тримесечен абонамент за списанието.



Далечна Шотландия. Лисицата McSheep си играе на прескочи овца

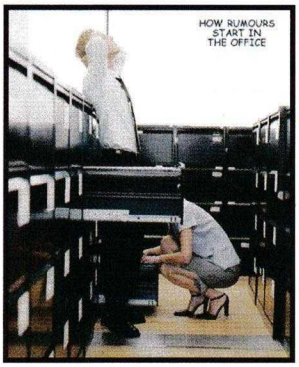
Внимание! Зимата чука на вратата!

Слонът, моят приятел!

Млада дама пристига на гости при родителите си. След няколко дни тя влиза в стаята на по-малкия си брат. Застава в средата и казва:
– Пол, свали ми, роклята, моля те!
Пол бързо я сваля.
– А сега ми свали сутиена!
Пол мълчаливо изпълнил и това.
– Сега свали и бикините.
Пол ги сваля.
– И да не съм те видяла повече, ама никога повече, да обличаш мой дрехи!

* * *

На пикник. Две жени седят, наслаждават се на природата и си говорят:
– Ах! Аз толкова обичам природата!!
– Дори и след това, което е направила с тебе!!??



Откъде тръгват слуховете...

Ей, помияри. Я се стройте, бе! Каква е тази редица? Всички на една лапа разстояние!

Надпис на входа на китайски родилен дом: "Стига!"

* * *

"Ставам – гледам че спя, щракам лампата – гледам тъмно, чувам "ТУП" – гледам през прозореца – мъглата паднала!"
На екскурзия в планината

* * *

"Момичетата нямат никаква координация при игра с топки!"
Треньор на женски волейболен отбор

* * *

"И-и-и, аз таман ти го вкарах и ти се мръдна."
Момче и момиче играят на Worms в Интернет клуб

* * *

Българска паста за зъби "Поморин" – укрепва косъма на четката

* * *

"Да живее българо-съветската дружба между народите"

* * *

"Има отсъстващи – виждам ги!"

* * *

По-добре да паднеш духом, отколкото да духаш паднал!!!

* * *

Най-лонови пликчета
Надпис рекламиращ стоката в Софийски магазин.

* * *

Спрете земята – искам да сляза!

* * *

Руслан Мъинов е певец, чиито глас не може да се сравнява със Стинг или други не толкова изпаднали певци!
Учителка по музика в час...

* * *

Според Библията жената е последното нещо, което Бог сътворил. Трябва да е било в събота вечер... Личи си умората!

Ал. Дюма-син

ТЕСТ

метъл или сив?

След серия от консултации с видни български и чуждестранни психолози експертният ни екип, съставен от не по-малко видни познавачи на българската народопсихология и фолклор стигна до заключението, че прекалено много хора имат сериозен проблем с музикалното си самоосъзнаване. Именно по тази причина, решихме да помогнем на тези остро нуждаещи се от компетентно мнение, членове на нашата аудитория с настоящия тест.

Куфеете ли?

А. Не. Ям ориз с клецки.

Б. Веднъж ми се наложи, за да се омешам с тълпата при един концерт на Б.Т.Р. в Борисовата, ама куките пак ме познаха по розовия шлифер.

В. Ба ли го. Откакто Менъуор издадоха нов албум не ми остава време за нищо друго освен да си клатя главата в ритъм.

Г. Какъв е тоя тъп въпрос, бре? Току що ми изхабихте 416 знака с паузите. Не, не куфея. Режа глупостите дето ги пишете всеки месец.

Страдате ли от непоносимост към рап-а и чалгата?

А. Не. От ницто не цтрадам. И моля ви це, прецтанете да ме лекувате от зълтеница.

Б. Не. Страдам от липса на социални контакти. Винаги когато си разтворя шлифера момиченцата в парка се разбягват с писъци. Изглежда, че само булдога на съседа има желание да контактува с мен, но причината се оказа в това, че го хранят предимно с кренвирши.

В. Не. Страдам от това, че куките ме прибраха, 'щот се опитах да вляза с калашник и два коктейла Молотов на концерта на Лия и Кондьо.

Г. Не. Страдам от хемороиди, в следствие на честото ми заседяване пред компютъра в опитите ми да придам смисъл на глупости като настоящата. Не, сериозно, помислихте ли за детската ни аудитория като го писахте това с кренвиршите?!

Спали ли сте с жена

А. А вие как ци мицлите, че цме цтанали два милиарда?!

Б. Не, нали вече ти казах, че бегат, мама им. С кучето не искам, нищо че е женско.

В. Тц. Спал съм с кубинките.

Г. Не, ама си изгубих и съня откакто започнахте да пишете по три говеда една и съща статия.

Кое ви харесва повече – Теста или Клизмата?

А. Харецвам вцицко във ваце цпицание. Хубава хартия, добре увива пролетни рулца.

Б. Ми тест за бременност не са ми правили още, ама клизмите не са лоши. То при тая липса на полов живот...

В. Ако ми говориш за нек'ви нео-метъл групи требе да ти кажа, че 'сичките са големи говна. Истината е в Имортал.

Г. АРГХ!

Как се обличате?

А. Другаря Мао и Партията отдавна отредили как трябва облица вцицки. Вадзното е дрехи да си отиват с червено дзнаменце, което радзмахва на манифецтации.

Б. Стига да не е с цип или с телени копчета всеки шлифер е достатъчно добър. Дрехите са просто обвивката на един силен и целеустремен – така да се каже – дух.

В. Трудно. С тия шипове и вериги ше се изкорма некой ден. Па и тежат, мама им.

Г. Ако се облека по-добре ще започнете ли да пишете по-малко малоумия, а? Ама честно! Ми значи няма да си го сменям потника.

Каква компания предпочитате?

А. Големи компании, цтото рецторант беден и нузни повеце клиенти. В тодзи ред на мицли ние намира на Цолунцка тидецет и цетири. Предлага и храна за вкъцти.

Б. Двунога. 'Щото другите хапят.

В. Нюклиър бласт, 'щот издават Менъуор и Имортал.

Г. Всяка различна от вашата, защото се опасявам, че е заразно.

Какво пиете?

А. Коцтенурча кръв. Дза потентноцт.

Б. Виагра, преди разходка. За поддържане на спортната ми форма.

В. К'вото има. Ама да знаете, че коктейла от афтършейв и нафта е гаден, к'вото и да ви разправя Спиро Сепултурата. Тя майка му е медсесра и тоя жули медицински спирт от петгодишен.

Г. Аспирин и аналгин, защото ми причинявате хронично главоболие. С гъза си ли ги мислите тези въпроси, 'що ли?

Отговори:

Ако си отговарял предимно с А имаме сериозното съмнение, че си китаец. Може би е заради дръпнатите ти очи, може би е заради жълтата ти кожа или заради факта, че ядеш ориз като невидял. А може би защото сме твърде добри психолози и разпознахме в теб онзи парцал, който ни натовари сметката в ресторанта на Солунска. В този случай искаме да знаеш, че си гепихме два пепелника, една купичка и три вилици, така че сме квит.

Ако си отговарял предимно с Б трябва да знаеш, че докато си губеше времето с този тест по любимата ти алея в парка минаха точно четири жени, а съседът вече изведе кучето на разходка, така че забрави за излизане поне до обяд. Не си метъл със сигурност, пък вече и за ексбиционист не ставаш с този наръфан кренрирш. Сори.

Ако си отговарял предимно с В се прееба могъщо, купувайки си това списание, при положение, че за тези кинти можеше да си купиш новия албум на Слейър. И за тебе сори. И за да не си съвсем капо, да знаеш че вдруги ден ще има слабо охраняван концерт на Лия и Кондьо в ресторант Кошарите. Бягай бързо натам, че ще ти изветреят молотовките.

Ако си отговарял предимно с Г то най-вероятно си главен редактор. В случай, че си главният редактор на Gamers' Workshop, то Дидо, приятелю, без да звучим заплашително, искаме да знаеш, че този системен тозмоз ще продължи до момента, в който не си получим заплатите. С мноого Обич : ***Snake, Un-DeaD & Dimensin***.

Автори: Snake, Un-DeaD & Dimensin

Класация за най-продавани игри за периода 25 - 31 август

1. Warcraft III from Vivendi Universal
2. The Sims from Electronic Arts (EA)
3. The Sims: Vacation Expansion from EA
4. Medieval: Total War from Activision
5. Medal Of Honor: Allied Assault from EA
6. Icewind Dale 2 from Vivendi Universal
7. The Sims: Hot Date Expansion from EA
8. Neverwinter Nights from Infogrames
9. Backyard Baseball 2003 from Infogrames
10. Madden NFL 2003 from EA

Earth & Beyond стана златна!

Electronic Arts and Westwood studios съобщиха, че съвместното отроче Earth & Beyond е готова и единственото, което остава, за да достигне до нас е то тя да бъде разпространена (за незнаещите, това е една от най-дългоочакваните online RPG игри в света). Добавиха още, че до официалната дата на излизането й, играта ще бъде пусната в много ограничен кръг от хора, за да може да се тества изцяло Вселената "Earth & Beyond" - "Не ни се иска да разберем за гафовете си в последния момент" - каза един от програмистите. А на въпроса "Откъде знаете, че играта има гафове?", той отговори: "Винаги когато се създава нещо огромно като дадената Вселена, все нещо ще се обърка. И Господ не е бил съвършен като е създавал Земята. Вижте например жените..."

Гърците могат да си отдъхнат!

Няколко милиона гръци вече ще спят спокойно, защото петицията за премахване на всякакъв вид игрален софтуер, бе отхвърлена. Полицаите обещаха да не закачат вече никого, докато си играе на "Тетрис" с GSM-а в автобуса или да прекъсват духовната Нирвана в Интернет клубовете на малките дечица, играещи невинно на CS, WarCraft3 и др. Все пак комшите не са толкова назад с материала, колкото си мислехме в началото. В петицията не се казва и дума за хардуера...:

AMD vs. Intel

Надеждите на AMD да настигнат Intel в безкрайната борба за мегахерци с излизането на новото ядро Thoroughbred "A" се изпариха много бързо след анонсирането на новия Intel Pentium 4 2800 Mhz. От AMD се разбързаха с разработката на ядрото Barton с 512Kb кеш разчитайки, че този път ще понастигнат, а защо не и задминат Intel. За щастите няма да ни се наложи да ставаме свидетели на недоносче, благодарение на гениите от фабриката на AMD в Дрезден. Инженерите от "Fab 30" са добавили девети слой към Thoroughbred "A", новата модификация условно се обозначава като Thoroughbred "B" и ще работи с 333 Mhz Шина. Вече са обявени и първите процесори с новото ядро - Athlon XP 2600+ (работещ на 2133 Mhz) и Athlon XP 2800+.

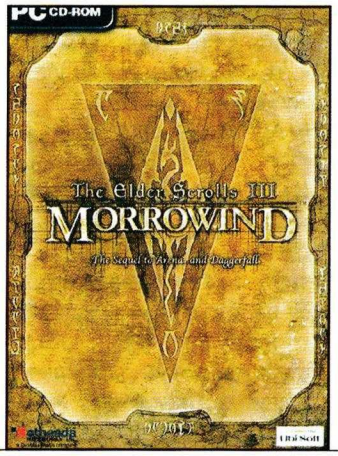
Multiplayer + patch = Heroes 4?

Най-накрая и това се случи. 3DO все пак пуснаха дългоочакваният ъпдейт, който освен, че добавя масовата игра, също така поправя и някой не чак толкова важни промени в геймплея на играта. Това 8 МБ файлче, позволява игра до 6 човека, които да се гонят и търсят на 6 нови карти, специално създадени за подобен тип игра. Ще го намерите на диска на списанието.

Нов звяр ще броди из картите на Heroes IV

Публикувани са два скрийншота плюс описание за новото чудовище в допълнението на Heroes of Might & Magic IV : Gathering storm. Новото отроче на програмистите от New world Computing се нарича "Gargantuan". Малкият бехемотоподобен сладур с няколкото си екстри: Area Attack, No Melee Penalty и два удара на рунд се превръща в истинско чудовище. Популацията му е по два на седмица и всеки един от тях ще струва по 4000 злато и два кристала.

Интернет наръчник за Morrowind



Кой не е играл Morrowind и кой не е чувал за него? Всеки, който се е докосвал до играта дори за два часа, не може да не се преклони пред мащабността й. И ако ви мързи да търсите решенията на всички куестове, като мен, може да хвърлите едно, че и две оченца към наръчника за Morrowind. Моля, моля, не става въпрос за cheat-ове, а за съвсем полезни съвети, насочени най-вече към хората, които не са много добре запознати със същността на играта. Ще прочетете относно всички качества на героя и как трябва да се процедира, за да се развие дадено умение или пък какво да направите, за да станете богат и щастлив още в началото на играта. Съвсем честно, разбира се. Линка към Пътеводителя на Морроуиндския стопаджия е: http://gamespot.com/gamespot/gameguides/all/morrowind/2.html

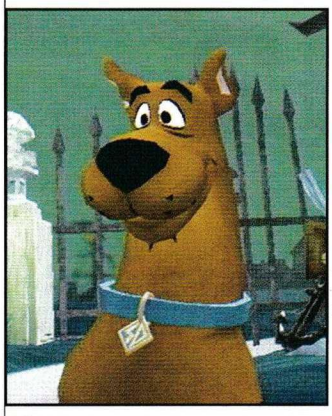
Добра новина за почитателите на авио-симулаторите

Появиха се слухове, че Ubi soft готвят продължение на "Ил-2 Щурмовак". "Ил-2 Забравени сражения" (Forgotten Battles) ще бъде представен като add-on изискващ наличието на вече инсталиран "Ил-2 Щурмовак". Допълнението ще ъпдейтва играта до версия 1.3 и ще добавя нови карти и самолети.

Microsoft пак се дъни

Наскоро излезе "service pack 1" за IE 6.0. Радостната новина за премахването на над 300 бъга, бе помрачена от изказвания на експерти по сигурността. Те предупреждават за наличието на множество незатворени от пача "дупки" в браузера. Въпреки това ние се грижим за вашата сигурност и сме включили кръпката в колекцията от програми на диска.

Играта Scooby-Doo бестселър??!



На вас може да ви се стори абсурдно, но играта за Скуби-ду надминава по печалби филма. Е те това наистина не е за вярване. Всъщност, какво ли се чудим. След като заглавието Sims, както разбрахте от новините в миналия брой, присъства 4 пъти в десетката за най-продавани игри... вече можем да очакваме първото място следващия месец да бъде спечелено от игра за Пинки, Уинки и Динки (или както там му беше името).

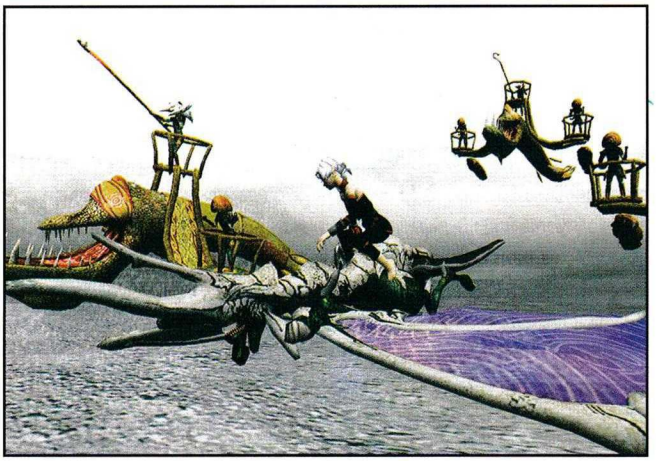
Кой казва, че Linux вируси не го ловят?

От Kaspersky labs предупреждават за появата на "Slapper". Червеят атакува компютри работещи с операционна система Linux, чрез технология за разпространение на сорс-код, използвана от предшественика му Morris нашумял през далечната 1988г. За ваша радост "Slapper" не е включен в диска към списанието.

Готви се Add-on за Industry Giant II

Продължението е насрочено за 29 ноември и ще включва доста новости: Игровият период е разширен до 2020 година. Ще има нови транспортни средства, за които ще си харчите парите: 5 влака и по 3 камиона, хеликоптера, самолета и кораба. Модерните индустрии (56 на брой) са от сорта на кафенета и магазини за мобилни телефони. Двадесетте нови мисии са разпределени в 3 кампании, за тези, които не желаят да се обременяват с кампании са включени 30 самостоятелни карти.

Panzer Dragoon Orta (Xbox) - отложена



На 15.09.02 Sega обяви, че планираната за Ноември игра Panzer Dragoon Orta, няма да се появи по магазините навреме. Оправданието им звучи горе-голу така: "Sega е заслужила добро име що се отнася до производството на игри. Репутацията й е достатъчно голяма, за да не разочарова почитателите си, поради неспазени срокове. Все пак всички ние сме убедени, че това забавяне ще се отрази само върху качествата на играта и то в положителен аспект."
Играта се очаква да излезе следващата година. Кога ли? Незнам. Зависи докъде ще стигне "репутацията им".

Floppy disk fail: A(bort), R(etry), I(gnore)

Наскоро представители на корейската компания Samsung обявиха, че в скоро време компютрите, произведени в техните заводи няма да имат флопи-дискови устройства. Специалистите считат, че производството на дискети, флопи-дискови устройства и оборудването на компютрите с тях е вече икономически неизгодно. Според аналитиците много от производителите на PC и лаптопи с удоволствие ще последват опита на Samsung, тъй като именно Samsung е един от факторите, определящи по-нататъшния път за развитие на високите технологии.

Infogrames прекратяват Xbox версията на Grand Prix 4

Въпреки, че е била към края на своята разработка за Xbox, играта е прекратена поради все още неясни причини. Ключовата дума използвана от Micro Prose UK за изесняване на случая е "корпоративни причини". Какво точно имат предвид, може би и те незнаят, но да речем че и този път отбиха номера.

Излезе нов пач за Icewind Dale II

Новата версия на пача 2.01 бета 2 оправя десетки неприятни грешки свързани главно с изхвърляне от играта при продаване на неидентифицирани предмети, по време на зареждане на записано положение и при използване на заклинанието Glyph of Warding. Пачът можете да намерите на диска към списанието.

World Cyber Games

Квалификациите в България за WCG 2002 приключиха. За второто издание на кибер игрите заминават само класиралите се на първо място в своите дисциплини. А те са:

Quake III Arena
1. QW In My Mind - Георги Иванов гр.София
2. [I]Sta1ker - Иван Матеев гр.София

Age of Empires II: The Conquerors Expansion
1. __HM_JOR__ - Георги Кръстев гр.София
2. _Se7eN_DeCeiT_ - Симеон Найденов гр.София

StarCraft: Brood War
1. [TF]Beast_bg - Кристиян Дрекслер гр.София
2. dNC.DIDI8[BG] - Димитър Александров гр.София

Unreal Tournament
1. Sektor - Иван Райчев гр.София
2. Goshko - Георги Георгиев гр.София

Half-Life: Counter-Strike
1. MoD - Masters of Disasters гр.София
2. NrG - eNerGy гр.София

2002 FIFA World Cup
1. [fifa]arata - Ара Хачмериян гр.Варна
2. tonkov - Георги Тонков гр. Пловдив

На печелившите пожелаваме да се представят достойно на кибер-олимпиадата. Успех, момчета. Ние сме с вас. Kick some asses!

ECTS 2002

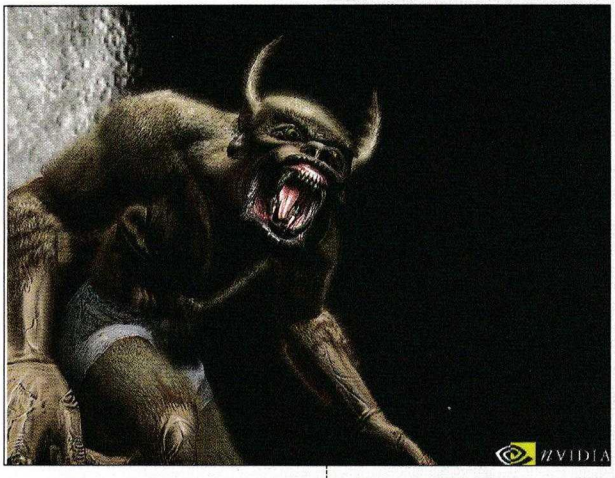
Между 29 и 31 август в "Ърл Хол", Лондон се проведе ECTS 2002. Може би най-голямата новина около изложението бе фактът, че на него се допускаха не само професионалисти в бранша, а и най-обикновени зяпачи. Промяната е симптоматична. От година на година ECTS запада - както откъм интерес на медиите към него, така и откъм изложители. Дори Blizzard, които по традиция обявяваха новите си продукти на ECTS решиха да се откажат от изложението и да направят това в Токио. Изложението ще се запомни и с рекордно малкия брой нови заглавия, обявени на него. Разбира се, всичко това важи за PC игрите. Конзолните процъфтяват и в "Ърл Хол " Лондон около 3/4 от цялата изложбена площ бе посветена именно на тях. Основен виновник за подобен дисбаланс бе PlayStation, чиито титаничен щанд PlayStation Experience се простираше на почти половината изложение. Отделно секцията на Nintendo - Nintendo Show (която беше предназначена само за пресата) заемаше приличен щанд. На хардуерният фронт организаторите за малко да допуснат голяма издънка, след като до последния момент Nvidia не искаха да закупуват щанд. След проведени редица разговори, решението "За" явно е било взето, защото Nvidia се ширеше на доста широко пространство, заето предимно с няколко танцуващи англичанки - визия която може би е впечатлила европейците, но както и ще видите от снимките по-долу който не ги е видял, нищо не е изпуснал. На изложението бе демонстрирано и Werewolf Demo създадено специално за видеоконтролери с чипове GeForce 4.

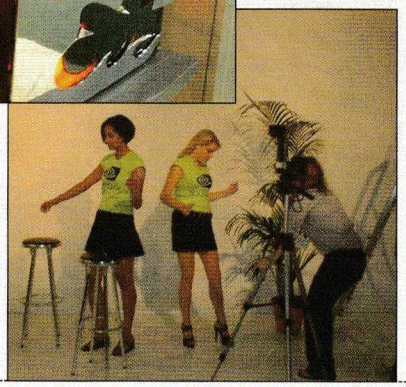
Всеки, който го е видял, е останал със зейнала уста - оказва се че с правилния подход, игрите могат да изглеждат в пъти по-добре и по-детайлно - за повече информация вижте снимката към статията.

На следващите няколко страници се опитахме да съберем всичко по-интересно от шоуто. Игрите са малко, но качествени.

ECTS 2002 НАГРАДИ

Най-иновативна компания
Rockstar North за GTA3
Най-добра конзола на годината
PlayStation 2
Най-добър PC хардуер
Gainward Geforce 4 'Powerpack' Ultra/750XP Golden Sample
Най-добрата конзолна игра на годината
Grand Theft Auto 3
Най-добра игра на годината
Medal of Honour: Allied Assault
Най-добър разпространител
Electronic Arts
Най-добра игра на шоуто
Splinter Cell (preview в септемврийския ни брой)
Най-добра PC игра
Breed
Най-добра конзолна игра
Pro Evolution Soccer 2
Най-добра мултиплеърна игра на шоуто
Korean Multiplayer Ping Pong (?!?)





- Производител: 3DO
- Жанр: Екшън/Адвенчър
- Кога: 2003

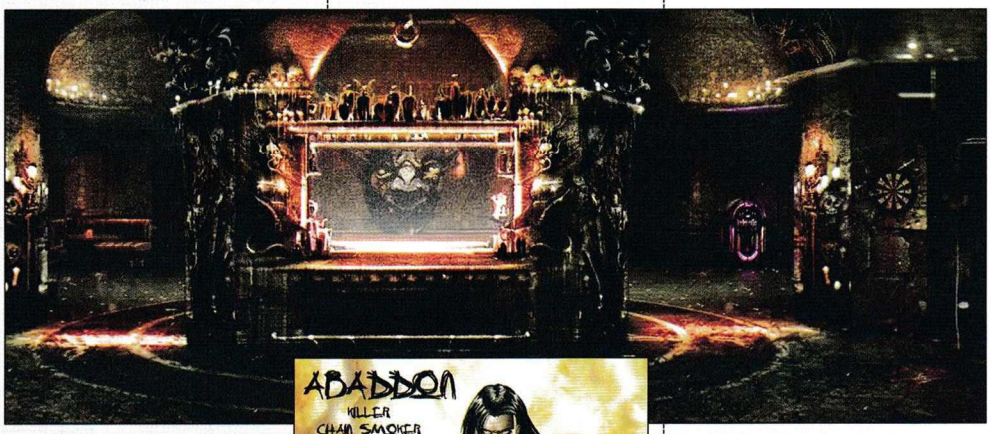
Автор:Cabal

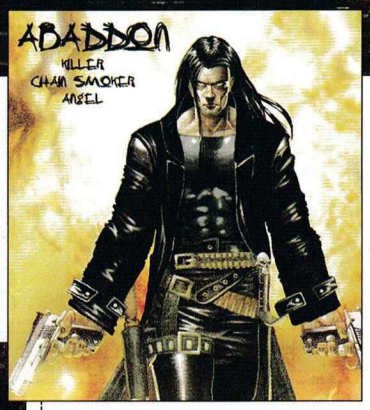
The Four Horsemen of the Apocalypse

Бюджет от 8 милиона долара "Четиримата конници на Апокалипсиса" се очертават да бъдат най-големият проект в историята на 3DO. Съответно разработчиците няма да се посвенят да използват всякакви средства, за да си върнат вложените пари. Това включва много насилие, голотии и отделно още повече секс и вулгарен език (което винаги е било успешна формула за печелене на пари). Заради тези си екстри играта на 3DO вече е атакувана от цели тълпи пуритани. Нещата се усложняват още повече и от библейските мотиви на Четиримата конници на Апокалипсиса. Самата игра ще представлява екшън/адвенчър в трето лице със силни елементи на хорър, в което вие ще поемете контрол над Abaddon - пристрастен към цигарите (про)паднал ангел, който трябва да победи Смърт, Война, Чума и Глад (в ролите на конниците) и съответно да спаси света.

След въвеждащата анимация, в която нашето момче култово си пали поредната цигара от пламъците на Ада, той разбира, че няма да може да се справи сам с четиримата конници. За да може да ги победи, Abaddon трябва да намери и привлече трима простосмъртни към отбора на добрите. Божиите избранници за мисията са Jimmy Ray Flint - сериен убиец, чакащ да бъде изпълнена смъртната му присъда, Jessie, която е 18 годишна проститутка (дай боже повече такива персонажи) и Сенатор Scott - корумпиран политик.

Бъдещите герои все пак не са такива нещастници, каквито изглеждат на пръв поглед. Всеки от тях има уникални умения: Jessie може да лекува, Jimmy Ray е сериен убиец (на него други специални умения не са му нужни), но всъщност се оказва, че всички хора, които той е убил, са били демони в човешки облик. А Сенатор Scott, бидейки политик, притежава умението да привлича хората на ваша страна (инцидентно и да лъже).





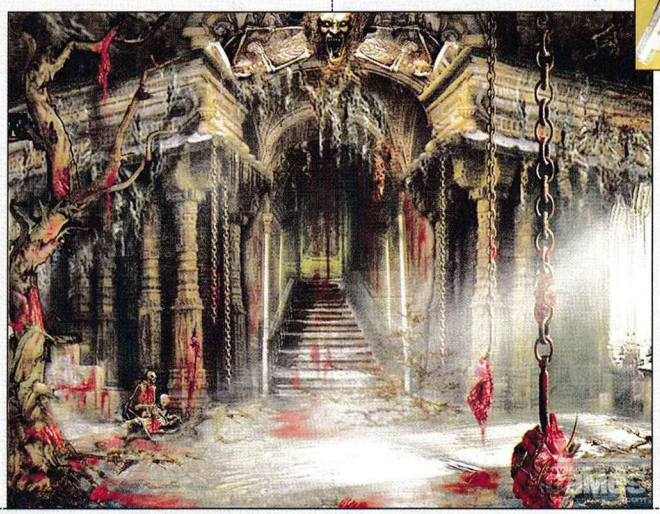
Тъй като битките ще бъдат важна част от играта, от 3DO са се обърнали за помощ към Smash. Това са група от каскадьори, работили в "Матрицата" (става дума за филма, не клуба). Дизайнерите обещават с тяхна помощ и много моушън кепчъринг сраженията да се превърнат в нещо изключително. Ще имате възможност да убивате с голи ръце, с меч и най-различни далекобойни оръжия. Колкото повече използвате съответното оръжие, толкова по-умел ще ставате с него. Битките ще могат да бъдат завършени по много различни начини. Финалните движения, освен че ще са доволно много, ще бъдат изключително кървави и поръсени с голяма доза черен хумор. Малък пример - пръсвате главата на противка си със собствената му картечница (смешничко, а). Или как да не се разсмее човек (стига да е достатъчно извратен), когато напъхва току що отрязаната глава на врага си в изтърбушеният му стомах.

За да си гарантират сигурен успех, от 3DO са наели и доста известни имена, които да работят по Конниците. Един от тях е Simon Bisley - известен художник на комикси, работил по Judge Dredd и Heavy Metal, който ще рисува героите на The Four Horsemen of the Apocalypse. Артът, който виждате наоколо, е изцяло негово дело.

Ангажирана е и цяла тълпа от актьори, които да дадат своя дял в неповторимата атмосфера на конниците. Abaddon е озвучен от Lance Henriksen, на мен името не ми говори нищо, но според 3DO той бил правилният пич и напълно пасвал като глас на ангела. Ролята на женския конник (Чумата) е изиграна от Traci Lords, която е позната от изявите си в Blade и телевизионния сериал Profiler (като гаджето на Джак).

3DO са обърнали доста внимание и на враговете, срещу които ще се изправите. Защото конниците въобще няма да бъдат единствените ви противници. Всъщност те ще се явяват нещо като босове. За да се доберете до тях, ще трябва да наритате цели тълпи от чудовища, демони и техните слуги. При тяхното създаване дизайнерите са черпили своето вдъхновение от Библията - факт, който не се харесва на много хора. С напредването на играта ще разберете кой дърпа конците на конниците и в последната битка ще се изправите срещу самия Господар на Злото. Сатаната ще има два образа: в единия той ще бъде облечен в бял костюм симпатяга, който поразително ще прилича на Брад Пит (това е и целта, нищо случайно няма тук). В това си превъплъщение той ще убеждава хората с благи слова, привличайки ги на страната на злото. Но в другото му лице на огромен крилат демон той ще хваща същите хора, които е убедил да му съдействат преди това и ще ги (бйип) злостно като след това откъсва техните (бйип) и се (бйип) с вече мъртвите им тела. С една дума истински зъл гад. Между впрочем с неговото озвучаване се е заел Tim Curry.

В общи линии играта се очертава да бъде брутално яка и просто трябва да стискаме (зъби) още около година, за да можем да й се насладим.

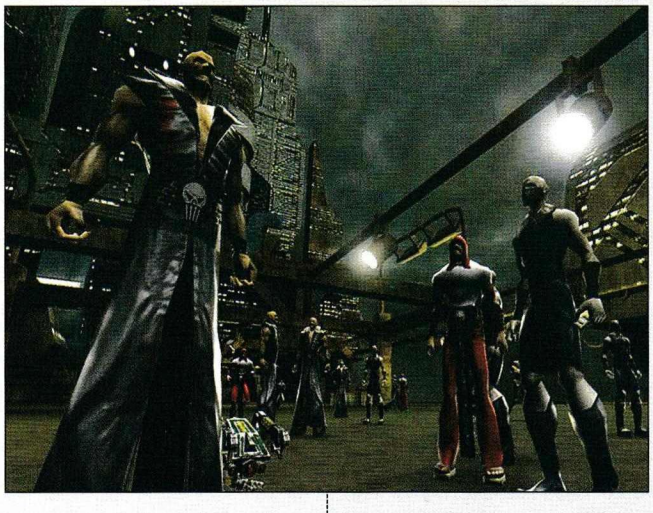


workshop.headoff.com

- Производител: Rebellion
- Жанр: Екшън от първо лице
- Кога: 2003

Автор: Un-DeaD

Judge Dredd vs. Dead



Малко е учудващо, че Съдията Дред никога досега не се е появявал като главен герой в игра (като се позамисля, май и като второстепенен не се е появявал, ама хайде). Всъщност, нека да уточним - никога не се е появявал в ДОБРА игра. Пичовете от Rebellion - оксфордската фирма, стояща зад AvP, се надяват, че с разработвания от тях фърст-търсън шутър Judge Dredd: Dredd vs. Death, ще успеят най-после да изчистят доброто име на популярния на запад магистрат.

Нека да започнем малко по-отдалеч...

Dredd vs. Death не е базирана на доста глупавия филм на Силвестър Сталоун, а е по оригиналните комикси на John Wagner.

Въпреки, че действието на играта се развива във вселената на Dredd, историята ще е нова и няма да е римейк на някоя от книжките. Сценарист не е Wagner, но за да бъде играта в тон с комиксовата серия, той има последната дума по сюжета.

Тъй като Дред изпълнява функциите едновременно на съдия, съдебно жури и изпълнител на присъдата, той има правомощия не само да арестува хората, но и на място да ги съди и дори да изпълнява присъдата, която понякога може да бъде и смъртна. Всичкото това "правосъдие" изисква някои, да ги наречем "оръдия на труда", които в никакъв случай не са черна тога и дървено чукче. Освен, че на рамото си Дред носи сигнатура Law Giver, той разполага и с с доста интересни оръжия, някои от които са Law Rod (автоматична карабина) и Judge Pump (пушка). Въпреки че имената им звучат по-скоро като имена на герои от порно сериал (Жезълът на Закона и Съдийската Помпа, хехехх :)), тези въоръжения са извадени директно от комиксите. С цел впечатляващ арсенал, съдията ще има на разположение доста различни типове муниции за оръжията си - освен стандартните, той ще може да стреля с експлозивни, рикоширащи, бронебойни, запалителни и насочващи се по топлината патрони (их, каква пушка има тоя човек...). Различните муниции са подходящи за различни ситуации.

Например рикоширащите патрони и тези с топлинното насочване ще са доста удобни за случаите, когато врагът ви е зад ъгъла на някой коридор. Все пак трябва да внимавате, особено с рикоширащите, защото опасността да се отстреляте сам с някой headshot при неправилно пресметнат ъгъл на изстрела никак не е малка (при все че имам колеги, който са способни на това и без рикоширащи куршуми - бел. Робин Худ).

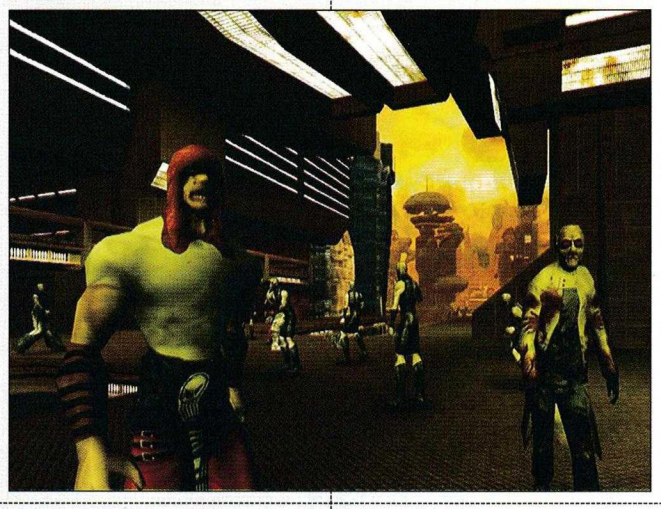
За да се подсещате с какво сте заредили пушката си в момента, всеки тип амуниции ще бъде изобразяван с различна икона под индикатора за оставащите ви патрони, а пък мерника ви ще сменя формата си всеки път, когато смените типа муниции.

Както вече стана нормално да бъде в 3D шутърите, и тук мерника ви ще се стеснява колкото по-малко се движите, но ще трябва добре да прецените баланса между нуждата от по-точна стрелба и опасността от това да застанете на неподвижно едно място по време на престрелка. Един от хубавите ефекти на оръжията е, че ще има деформируеми експлозии. Казано по-просто - формата на експлозията ще повтаря формата на помещението, където е произведена (AvP имаше нещо подобно).

Играта ще ползва новия енджин, разработен от Rebellion, наречен Asura. Макар, че Judge Dredd е първото заглавие, правено с този енджин, Rebellion вече имат планове за още игри, които да го ползват. Тъй като от Rebellion смятат, че за Dredd vs. Death е много важно да улови не само духа на комиксите, но и вида им, а там паралелите между светлината и сянката играят голяма роля за цялостното усещане, производителите са вградили светлинни ефекти и сенки в Asura енджина си.

За да бъде удоволствието от играта пълно, Rebellion разработват паралелно сингъл и мултиплейър, като внимават и двете части на играта да са добре балансирани, без едната да взема превес над другата. Соловата част ще е разделена на отделни мисии, като ще има и доста субмисии, с които да се занимавате, стига да имате желание, разбира се. Вашата работа ще е да предотвратявате или пък да издавате присъди за всички престъпления, които забележите и тъй като в Дред-вселената неща като пиене на кафе и пушене на неозначените за това места са забранени, то смятам, че ще има доста неща, които да ви отвличат вниманието :).

Различните ви присъди ще водят след себе си различни последствия. Например ако редовно разстрелвате хората, пиещи Пепси на улицата, а междувременно леко пляскате зад врата серийни убийци, то в един момент ще получите обаждане от Центъра, в което ще ви се обяснява в прав текст, че сте малоумен и ще ви предупреждават да прекратите подобни дивотии.



В мрежовата част на играта ще можете да играете с различни персонажи от света на Дред, например Judge Anderson, Demarco Pi и разбира се - самият Дред. Един от типовете мрежова игра е наречен от Rebellion Judge Death DM. В него един от играчите влиза в ролята на Judge Death - най-опасният противник на Дред. Който от останалите успее да го убие, получава всичките му сили и умения, например смъртоносното му докосване.

Играта все още е в доста ранен стадий на разработване - около 20%, но понеже съдържа всички компоненти, нужни на един добър екшън - солидни персонажи, дълбока история и много екшън, бъдете сигурни, че ще наблюдаваме развитието на работата по нея и ще ви информираме своевременно за прогреса.

- Производител: Eugene Software
- Жанр: Стратегия
- Кога: Края на 2002

Автор: Groover

The Gladiators

Тези, които са готови да умрат, ви поздравяваме! Мощен рев отеква по стените на колизеума, където скоро ще се пролива кръв. Какво си представяте, като чуете думата "Гладиатор" - леко брадясалото лице на Ръсел Кроу или пясък, дрънчене на оръжия и смърт? Каквато и да е била асоциацията ви обаче, тя няма да се покрие с идеята на Eugen Systems - малък независим разработчик, който преложи на щанда на Arxel Tribe почти готовата си версия по въпроса. На вас отново е отредена най-неблагодарната роля, но ако сте играли достатъчно заглавия, това надали ще ви направи голямо впечатление.

Накратко историята е следната. През 70-те години в САЩ изстрелват кораб, който да обходи териториите, годни за живот, и да разглежда степента им на пригодност за земляните. Той си има капитан на име Грег Калахан, който - ако все още не сте разбрали - представлява именно вас. Всичко върви по план, докато не попадате в черна дупка, която засмуква корабчето ви и го изплюва при огромнен междузвезден кораб. Той ви поглъща, в хангара влизат войници и екзекутират всички невоенни на борда. Вие ще бъдете убит по ритуален начин, като ще послужите за добър урок на останалите натрапници. За ваше голяма щастие сред тълпата, решаваща съдбата ви, е и принцеса Лидия, която ви харесва и решава да станете неин представител на гладиаторските игри, които се провеждат в онази област от галактиката. Битките ще се състоят на стадион, известен като Deathbowl, а целта ви ще бъде да спечелите публиката и мачовете си. Кратко и ясно.

Gladiators представлява смесица между екшън и стратегия в реално време. Действието ще се развива на огромния космически колизеум, където ще се сражавате с войските на останалите две раси в играта - на злия командир МегаМикс (точно така, като солетките) и магьосниците на Фраграс (точно така, и аз не го познавам). Верните ви хора ще бъдат специално конструирани единици, взети от вашето съзнание. Очаквайте да се биете редом до лековъоръжена пехота, войници с базуки, танкове Abrams и т.н. Не забравяйте и собствената си персона. Освен че ще нанасяте най-много щети, с течение на играта вие ще научавате допълнителни умения, които да улеснят задачата ви. Целта е една - да унищожите врага (неговата е аналогична). По динамика играта ще се причисли по-скоро към семейството на екшъните. Вашата задача ще бъде да водите войските си умело и да можете да управлявате хората си достатъчно бързо, за да им дадете точните команди. Нивото на Изкуствения Интелект малко ще улесни работата ви - по подразбиране вашите войски ще започнат огън по всеки неприятел, който влезе в обсега им на стрелба. Както и при аркадните конзоли, из картата ще се появяват различни бонуси, като вашата цел е да събирате всички подобни премети, които да използвате при нужда. Събраните екстри ще употребите на така наречените spawning points, където ще можете да си призовете войска (стига да имате жокер със себе си) или да пуснете нещо подло на врага си. Докарването на допълнителни подкрепления може да се окаже съдбоносно за дадена битка, защото в Gladiators нямате друг начин да увеличите бойната си мощ - играта е изчистена от мениджмънт на ресурси, строене на бази и т.н. За сметка на това ще разполагате с уникален за всяка битка терен, по който ще са разположени различни постройки - наблюдателници, бункери и т.н. Вашата задача ще бъде да разгледате картата (в Gladiators няма да има Fog of War, в сила ще бъде единствено концепцията Line of sight), да определите стратегически важните места по нея и да се опитате да ги завладеете. Дърветата, храстите и другата фауна ще ви осигуряват естествена защита, докато от хълмовете ще притежавате предимство срещу противник, който е на по-ниска позиция от вашата. Както казваха едно време "Master Games": "Но помнете, че врагът го може същото". В такъв случай ще ви се наложи да използвате тежката артилерия и да разтребите постройките под чужд контрол, както и да унищожите дърветата, зад които се спотайват лошите.

Целият екшън ще се вихри в комплект със страхотни визуални ефекти, за които ще е отговорен собствения енджин на фирмата разработчик. Той ще може да показва до 500 единици на един екран без да сгърчи машината ви. Всички колеги, имали възможност да поиграят алфа версията на играта, изразиха доброто си впечатление от графичното ниво на играта. Скоро и вие ще можете да се убедите в това - Gladiators се очаква да излезе през ноември 2002 г.

- Производител: Cenega Publishing
- Жанр: Адвенчър
- Кога: Януари 2003

Автор: Groove

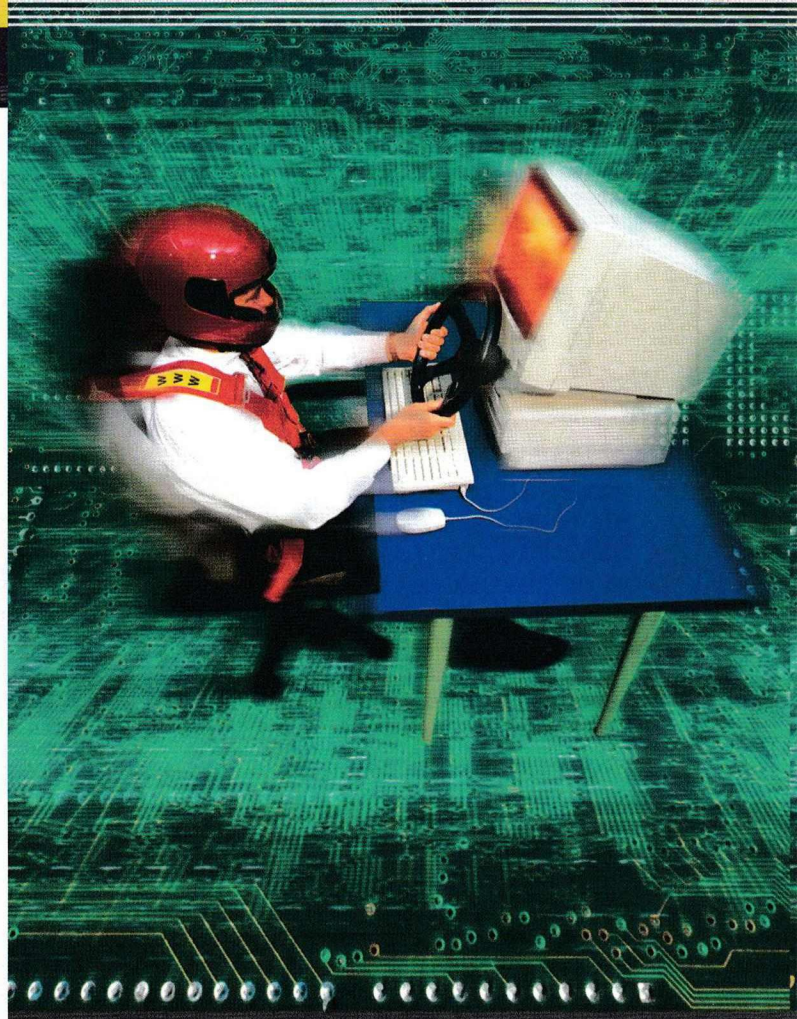
Shade

С разработването на Shade са се заели чехите от Black Element Software, които в момента са под крилото на Bohemia Interactive Studio. Те твърдо са решили да направят най-добрата хорър игра ever, като са черпили вдъхновение от Alone in the Dark, Resident Evil и Max Payne. Това, което се е получило, е екшън/адвенчър в трето лице или с една дума Shade.

Историята

Малко градче в планините на Европа (не е ясно точно къде са тия планини) става свидетел на свръх естествен феномен. След като местният свещеник (запомнете го добре, обещавам, че няма да е за дълго) докладва за чудото на Ватикана. Оттам изпращат вас да разследвате каква точно е работата. Явно вашите шефове знаят, че не само Бог прави чудеса. Нещата загрубяват, когато малко след това свещеникът е намерен брутално убит. По тялото му са открити следи от огромни зъби. Естествено пред вас възниква въпросът кой е убил свещенослужителя и каква е причината за това богохулно злодеяние. Така започва вашето търсене на истината. В началото то ще ви отведе в секретна военна база, но после следите ще изчезнат във времето и пространството. За да намерите отговори на въпросите, които ви измъчват, ще трябва да посетите няколко различни измерения. Да се върнете в миналото, където ви чака обсаден средновековен замък, прокълнати мини и забулен в мистерии лабиринт, които вие естествено ще трябва да разбулите.

И докато се разхождате из тези меко казано странни места, ще разберете, че сте изправен пред древно зло, което никак не харесва да го отъждествяват с Дявола. Наскоро освободило се от оковите си, за да се върне на земята, то ще направи всичко, само и само да ви отстрани от пътя си. Неговата злоба ще ви сблъска с тълпи от не-мъртви чудовища, демони и Сенки. На всичкото това зло вие ще можете да противопоставите един нелош арсенал. Ще разполагате с класически пищови като Glock и SIG, плюс петшест вида пушки и дори огехвъргачка. От Black Element Software обещават, че на играча ще бъде оставена свободата да избере по кой път да поеме - на доброто или злото. Не става ясно обаче, ако решите да бъдете зъл, дали се присъединявате към Древното зло срещу бившите си работодатели от Ватикана или просто ще убивате злото със зло, приемайки, че целта оправдава средствата. Графично Shade изглежда доста добре и си личи, че чехите са хвърлили много труд в тази посока. Остава да почакаме до началото на следващата година, за да оценим напълно продукта на Black Element Software.



лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за
0.70
стотинки на час

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

VIRUS

- Производител: Westka Interactive
- Жанр: Екшън от първо лице
- Кога: Края на 2002

Автор: Un-DeaD

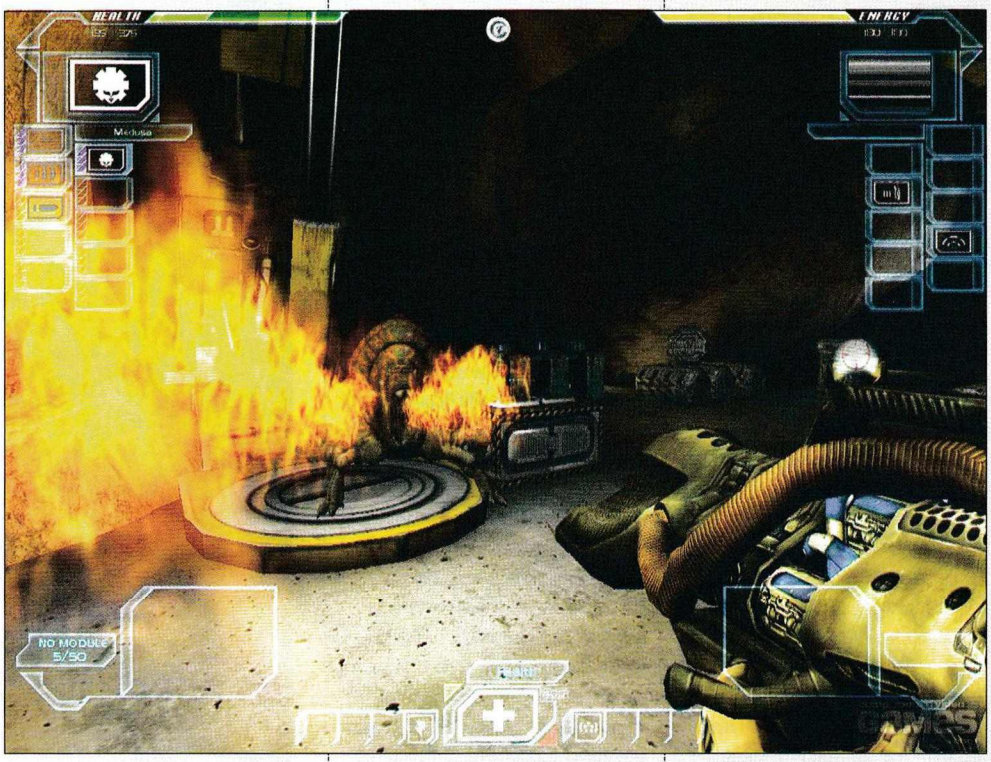
Y-Project

Ааа Y Project за първи път се заговори по-сериозно около Януари тази година, когато разработчиците от Westka демонстрираха технологично демо на играта, базирана на следващо поколение Unreal енджин. Според оповестената в интервюта информация, в момента играта е завършена на около 60-70% и са необходими около 6 месеца, за да бъде пусната в продажба (а дано!).

Но нека се върнем малко по-назад и да си припомним за какво ставаше въпрос в това заглавие...

Историята ни пренася около 200 години напред в бъдещето. Хората са разселили разрушителната си раса из цялата галактика. На една от планетите се случва нещастие - товарен кораб катастрофира и превръща планетата в случаен получател на цялата пратка, която превозва. А това, което се намира на борда са крайните резултати от генетичен експеримент, наречен Y-Project, чиято цел е да се създаде генетично подобрени видове насекоми. Въпросните решават, че еко-средата на планетата е точно по техен вкус. Кофти късмет за колонистите, един вид...

Вие влизате в ролята на таен агент (Пак ли? - бел. Джеймс Бонд), работещ срещу заплащане за една от двете фракции, борещи се за контрол над планетата - Военните и Учените. Играта е разделена на мисии, в които срещу вас ще се изправят не само насекоми, но и хора, в зависимост от това към коя от фракциите сте решили да се присъедините. Изборът на която и да е от двете групировки носи със себе си определени плюсове и минуси, за които ще спомена по-долу. Той не е окончателен - играта ще е разделена на пет големи зелен... опа, на пет големи епизода, като ще можете да сменяте, хм, работодателя си в началото или на определени места във всеки от тях.



За графиката на играта едва ли има смисъл да се говори много - както вече споменах, тя е базирана на Unreal енджин, претърпял известни модификации от страна на разработчиците - добавена е bump-mapping за всяко мърдащо нещо в играта, било то човек или насекомо, с цел те да изглеждат по-реалистични. Лицевите анимации също са обработени допълнително. Има ли нужда да се казва повече?

Друго, върхо което Westka са хвърлили доста труд е Изкуственият Интелект на NPC-тата. С цел съвсем да ви изгърчат, специално за насекомите е разработено нещо, което разработчиците наричат 3D AI - иначе казано, AI-то е преработено така, че гадните бръмбари да се държат адекватно и във въздуха и упорито да ви създават ядове от всички посоки. Мамка им!

Интересна е и идеята, по която пичовете от Westka са реализирали интерфейса в играта - HUD-ът всъщност представлява вътрешната страна на шлема на костюма ви. Да, правилно сте разбрали - през цялата игра вашият герой ще е с вакуумен костюм (представяте ли си накрая как ще я е умирисал?!?). Проектирани от вътрешната страна на шлема си ще виждате информации за текущия статус на оръжията, специалните предмети, с които сте оборудвани, необходимата ви енергия и каквото още

там се сетят да наблъскат.

Като казах приспособления и се сетих за една от най-важните черти, отличаваща Y-Project от останалите шутъри (не, чертата не е вертикална и не се намира отзад!). Това са именно специалните предмети, които в игра-

та са наречени "Creates". Тях ще можете да събирате от къде ли не, включително и от враговете си. Характерно е, че те ще имат собствена ДНК верига, която можете да си запазите и с нейна помощ да създавате нови оръжия, уреди и ъпгрейди на специални места, наречени нано-центрове. Всеки уред или оръжие, което искате да сглобите притежава собствена ДНК комбинация, така че ще трябва доста да си понапънете мозъка, за да се досетите как се сглабят по-мощните оръжия. Лично на мен идеята ми харесва... Нано-центровете са също така и комуникационни центрове, в който ще осъществявате връзка с шефа си (който и да е той в момента...) и да получите важна информация. Пък и историята ще се пораздвижва напред.

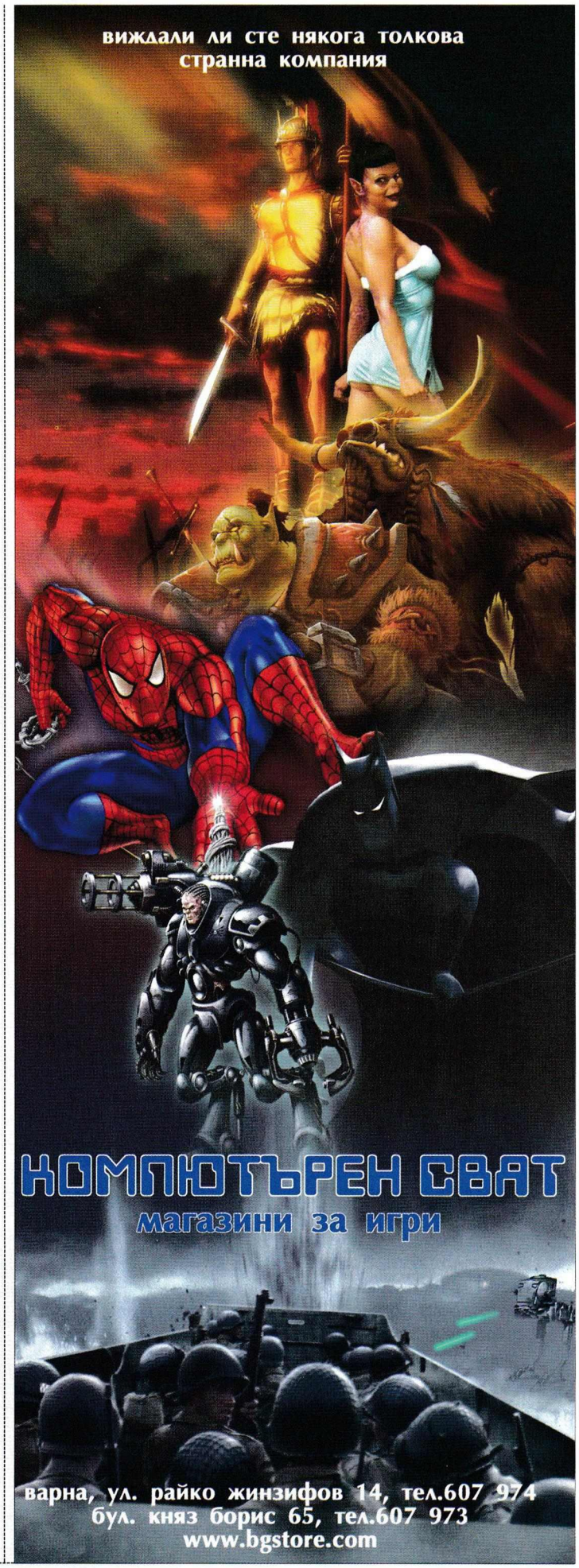
Оръжията не са единственото, което ще ви помага да напредвате в играта. В Y-Project има 16 различни уреда, между които радар или хипер-джъмп. След като веднъж се екипирате с някой от уредите, не можете, повтарям - не можете да го махнете. Капацитетът ви е 10 броя, по ваш избор. Тук в играта се намесва и развитието на героя. Както вече споменах, можете да бъдете на страната на Военните или пък на Учените. В зависимост от това коя страна изберете, ще се определя и това какви уреди са достъпни за вас в момента. Не забравяйте и това, че разполагате с възможността да сменяте страната по време на игра, така че за да успеете да постигнете правилния баланс от устройства, ще трябва да се позамислите кога на чия страна ще сте, което пък ще променя и начина, по който ще можете да решавате различните пъзели.

С течение на играта лидерите на двете групировки ще се опитват да ви убедят да преминете на тяхна страна, така че съдбата ви ще си е изцяло във ваши ръце... в тази връзка си спомням един стар култов лаф - става въпрос за 7-те "П"-та. Ще ви обясня - "Правилното Предварително Планиране Предотвратява Пълното Пикливо Посиране!" Хехех... Май беше на Дик Марчинко. Както и да е, внимавайте какви ги вършите.

От Westka (баси името!) обещават оръжията в играта да са достатъчно разнообразни. Дано е така. Засега ще спомена само някои от тях - Medusa weapon - превръща враговете ви в камък; Laser rifle - това си е ясно какво е; Rocket launcher - долу в ляво на HUD-а има много готино дисплейче, с което проследявате въртеливия полет на всяка ракета докато достигне целта си. Много готино уредче е "Spying Eye" - управляема летяща над пода камерка, с която можете да разгледате цялото ниво пак на малкия дисплей. Енергията на камерата постепенно се изчерпва, но тя все пак е много полезна машинка.

Засега играта ще излезе само като сингъл-плейър, но от Westka (аргхх!) планират някой базов тип мрежова игра, например Deathmatch с бъдещ пач. След това ще пуснат за теглене пакети с нива и всички други необходими ресурси, за да могат хората сами да правят карти и модове. Очевидно имат идея да създадат сериозно комюнити...

Ами това е... На мен ми звучи интересно, дано и за вас да е така. Остава само да почакаме половин година и да видим дали от Wes... не няма да го кажа... дали разработчиците ще си изпълнят обещанията.



- Производител: Deep Shadows
- Жанр: Екшън/Ролева игра
- Кога: 2003

Автор: Groover

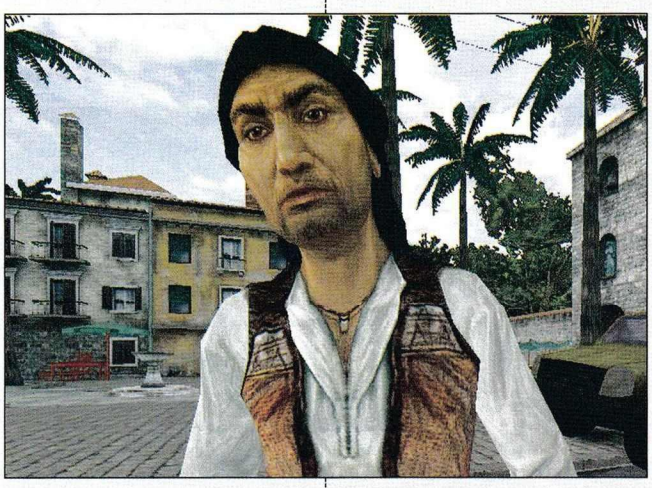
Xenus

Говори ли ви нещо Колумбия? За мен това име идва в комплект с наркотици, картел и футбол. Наред с това, южноамериканската държава се слави с нестабилното си политическо положение, рязката граница между бедни и богати, както и с екзотичната си природа. Като се има предвид, че в България си имаме първите две неща, а екзотичната природа можем да я оставим на хора като "Ловецът на Крокодили", който да преследва поредното опасно и доста отровно влечуго из джунглите, май няма много причини да искаме да отидем точно там. Или поне няма, ако не се нарича-те Кевин Майерс и нямате сестра, която да е изчезнала в Колумбия. От 10 дни няма никаква

връзка с нея и от списанието, за което тя работи,ви се обаждат с рев за помощ. Вместо да вдигнете няколко купона в апартамента й или да вдигнете офиса на списанието във въздуха, вие си вдигате четирибуквието и кацате в Колумбия. Целта ви ще бъде да спасите сестра си и да останете жив. Хайде на добър път и внимателно с наркотиците (и футбола)!

10 минути по-късно

Виждам, че вече сте се настанили добре в Xenus. Една-две несигурни крачки, преглед на амуниците, оръжието... хайде да ги биеш лошите и да стигаме до изхода за следващото ниво. Всъщност май няма да бъде толкова лесно - главно поради две причини. Xenus не е някакъв стандартен екшън от първо лице. В играта ще има много силни заемки от ролевите игри и като цяло вашата роля ще бъде толкова на детектив, колкото и на командос. Докато откриете какво точно е станало със сестра ви, ще ви се наложи да проведете доста разговори с местните жители. Другият основен проблем е, че нивото е само едно. Точно така -ЕДНО! Само че е с размери 25 на 25 км или, казано накратко, ще се разхождате из местност с големина 650км2. В това огромно пространство ще се гушат полуразрушени къщички, градчета, останки от древни храмове... Градският пейзаж ще се сменя неусетно с гъстата джунгла, лъкатушещите пътеки ще изглеждат като част от пейзажа, а не като кръпка върху екрана ви. И ще можете да ходите навсякъде и да правите всичко. За по-бърз превоз ще можете да се възползвате от услугите на джип, Б.Т.Р., танк и дори хеликоптер, и малък самолет. Всички тези машинарии ще могат да бъдат карани от вашата всестранно надарена натура, като начинът на управлението им ще наподобява на Grand Theft Auto 3. Чувам ли някъде въздишки или само така ми се струва?



След като се оттърсихме от заблудата, че Xenus ще е някакъв екшън от първо лице, редно е да уточним неговата жанрова принадлежност. Самите автори се надяват да направят нещо подобно на Deus Ex. Екшънът няма да бъде основата на играта - само солта в нея.

Акцентът в Xenus ще бъде свободата на играещия да избере сам своя път на развитие

Въпреки че целта ви е една - да спасите сестра си, от Deep Shadow са ви оставили много различни начини да постигнете това. С други думи - играта е с напълно отворен край - в нея околната среда ще реагира адекватно на вашите реакции, докато накрая или ще стигнете до щастлив завършек, или ще ви се наложи да преигравате. Освен това подмисиите в Xenus (които ще ви бъдат възлагани от различни персонажи в играта) ще могат да бъдат минавани по няколко различни начина. Пример: натоварени сте от една групировка да откраднете важни документи. Дали ще се промъкнете и ще ги задигнете, ще нахлуете с груба сила или ще намерите чо-век от охраната, който да подкупите, си е изцяло ваш проблем. Предполагам, че ако сте по-миролюбиви, ще можете да стигнете доста далеч без да ви се налага да вадите много-много патлака си.

Което ще бъде жалко, защото в играта са предвидени цели 20 оръжия. Към тях ще можете да добавяте един кубик подобрения (като оптичен мерник, заглушител, по-голям пълнител и т.н.) и по този начин да получите техническо предимство спрямо нищо неподозиращия враг. Самите оръжия според Deep Shadow ще са добре балансирани. Те ще бъдат максимално реалистични, като всяко едно от тях ще си има силни и слаби страни - обсег, точност, амуниции и т.н. Както в Soldier of Fortune, и тук ще има значение в коя част от тялото ще уцелите врага си. Изстрелът в главата е смъртоносен и жертвата не издава нито звук (защо е важно това ще прочетете мал-

ко по-надолу). Куршум в ръката ще накара жертвата да изпусне оръжието си и да хукне да търси помощ. Изстрел в крака би могъл до голяма степен да намали шансовете му за успех - практиката показва, че на един крак човек се придвижва доста по-бавно, отколкото на два. Наличието на такива опции със сигурност няма да ви накара да се гаврите безразборно с хората, не защото ще се чувствате зле след това, а поради простата причина, че парите трудно ще ви стигат, а амунициите основно ще се продават и по-рядко ще се намират.

Парите карат света да се върти! И в Колумбия е както навсякъде - имаш крава, пиеш мляко. В Xenus всяка една стока струва пари - независимо дали е помощ от даден персонаж, кола под наем или надстройка за оръжието ви. Средствата ще се набавят основно сред изпълняване на различни поръчки, които успеете да си намерите. Тях пък ще си набавяте от шестте групировки, които обитават виртуалния свят на Xenus. Това са властите, въстанници, нарко-мафиоти, индианци, бадити и ЦРУ. Всяка една от тях дърпа чергата към себе си и рано или късно ще трябва да изберете на чия страна ще се сражавате. Това автоматично ще охлади отношенията ви с останалите групировки, което означава, че следващият път агентът на ЦРУ може да ви каже да се разкарате, вместо да ви даде търсената от вас информация. Както е с останалите елементи от играта, и тук сте оставен единствено на собствената си преценка - балансирането между шест стола няма да бъде никак лесно, но пък отговорността/изборът/вината си е ваша. В началото на играта всички групировки ще се държат неутрално към вас, т.е. нямате дефинирани врагове в играта. Което може само да ви радва, като се има предвид Изкуственият Интелект, разработен от Deep Shadow.

Руснаците винаги са си падали по изчанчените неща, а словосъчетания като алгоритъм за виртуален слух и зрение определено спадат към тази графа. Шегата настрана, Изкуственият Интелект на Xenus се очертава да бъде различен от всяка една друга игра, която поне аз съм играл до момента. Какво е положението в повечето игри? Накратко: скриптове казват на героите в играта къде какво и как да направят. Изкуственият Интелект при тях се изразява повече при избирането на определен тип оръжие, криенето и работа в екип по време на битка. Като изключим този елемент от играта, ИИ-то реално е заменено с дълги помници, в които се казва, че ако играчът отиде в зона А, лицето Х трябва да отиде до зона Б и да извърши действието В. Deep Shadow са решили да отидат една стъпка напред, като включат концепцията за виртуално зрение и слух на всеки един от персонажите в играта. Например, ако имате двама пазачи и вие отстреляте единия и той изохка, другият веднага ще отиде да види какво е положението, стига да е достатъчно близо, че да чуе стона на другаря си.

Всички гореизброени екстри са възможни благодарение на енджина на играта, който е доразработен от Deep Shadow. Името на това чудо е Vital и съвсем скоро ще е готова втората му част, която ще се предлага за лицензиране на всички, които имат планове да правят комплексни ролеви игри. Една от интересните възможности на енджина е смесването на няколко текстури, което пък ще гарантира, че никъде в играта няма да забележете така характерните граници на квадратчето, което очертава текстурата, както и че всички къщи в играта ще имат напълно уникален дизайн, а няма да си приличат като две (и повече) капки вода.

Последните новини касаят мултиплеъра на заглавието, който ще предлага кооперативна игра в мрежа, deathmatch и десетина карти Capture the Flag. Макар че това със сигурност няма да бъде най-силният момент в играта, ще бъде интересно да се види какво Xenus ще предложи на играчите, избрали кооперативния режим на игра. За съжаление ще трябва да почакаме до първото тримесечие на 2003г., за да разберем отговора на този въпрос.

Deep Shadow

Екипът от тримата дизайнери, работили над Codename: Outbrake се е отделил от GSC World и е започнал нова компания, наречена Deep Shadow. Почерпили доста (предимно горчив) опит от Codename: Outbrake , руснаците започват работа през Октомври 2001г. върху Xenus. Разпознали грешките си от предишния проект, Deep Shadow избират силна фабула и коренно различен геймплей, който може да се окаже родоначалник на нов тип игри. Решението действието на Xenus да се развива в Колумбия е взето поради нестабилната политическа обстановка там и екзотичната ѝ природа. За да пресъздаде последната достатъчно вярно, екипът изглежда редица филми, посветени на Колумбия, а през ръцете им са минали над 1200 снимки(хмм, дали само географски ориентирани) на местности в страната. Фирмата е доста амбициозна и в момента работи върху още два проекта, за които все още нищо не се знае.

- Производител: Surreal
- Жанр: Екшън-приключение
- Кога: Края на 2002

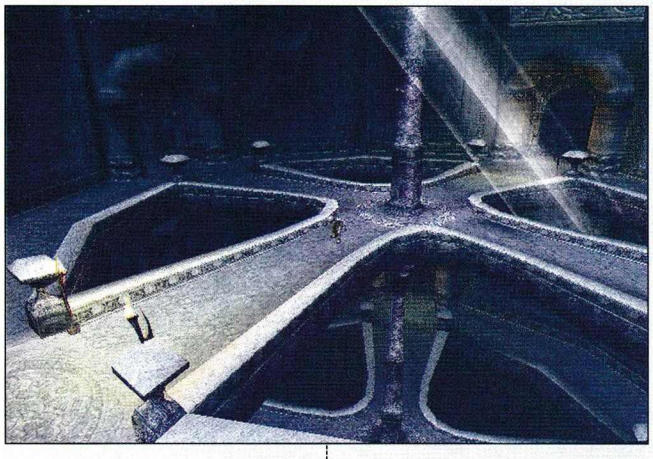
Автор: Groover

Fellowship of The Ring

Безмилостната борба за лицензи не подмина и класиката на Толкин, която след пускането на тричасовата сага на Питър Джаксън миналата година, преживя истински ренесанс. Рекламната индустрия заля пазара с купища продукти, които бяха разграбени от фенове на филма, които нямат и идея кой е Том Бомбадил.

След яростно хапане, дращене, писане на неприлични надписи по колите и вратите на конкуренцията, две фирми надделяха в битката - Electronic Arts и Vivendi Universal. Electronic Arts се заеха да правят игра по филма, а Vivendi Universal получиха лиценз за цялата трилогия "Властелинът на Пръстените". Както сами се досещате, по-очакваното от двете заглавия е това на Vivendi поради факта, че то ще обхване и трите части на епичното фентъзи, докато EA ще се задоволят само с първата. Fellowship of The Ring: The Two Towers се разработва за PS2, PC и XBOX, като Surreal Software са се нагърбили с PC и PS2 версията. Играта ще бъде почти еднаква на двете платформи, разлики ще има единствено в графиката и може би системата за записване. Като се има предвид, че Surreal Software е отговорна за появата на събитие като Drakan, очакванията не може да не се носят в рядката атмосфера. На ECTS бяха показани първите версии на играта, достъпни за игра от журналисти и посетители и всеобщото мнение е, че Vivendi имат един бъдещ хит в ръкава си.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring ще бъде екшън-приключение от трето лице, в което ще имате възможност да се вмъкнете в кожите на три основни действащи лица във книгите - Фродо, Гандалф и Арагорн. Те ще представляват различните стилове на игра - дребничкият Фродо ще разчита предимно на безшумната си походка и на закрилата на Пръстена. При опасност той ще може винаги да Го сложи и да стане невидим, но тези действия ще намаляват неговата непорочност. Когато тя изчезне съвсем, малкият хобит ще попадне във властта на Пръстена и на неговия господар - Саурон. Гандалф борави с най-различни заклинания. Той ще разполага с руни, ще разплита магии и ще използва способностите си, за да отблъсква нападателите и да предпазва другарите си. Арагорн, бъдещият крал, си пада по директния сблъсък. Воден от своя грамаден меч, Арагорн в буквален смисъл ще минава през тълпите орки, с които ще трябва да се сражава. Той е надарен от Surreal Software с множество комбинации от движения с меч, които изглеждат брутално, ако гледате как някой добър играч се вихри сред тролове и други мерзки гадове. Арагорн дори има и завършващо движение, при което той прикляква и забива меча в падналия на земята враг, завърта острието и го изважда от покойника. Ако проблемите са на разстояние, по-голямо от един меч, лъкът и стрелите на Арагорн ще могат да засрамят дори и Леголас.



За разлика от игри като The Lost Vikings, поне засега, вие ще можете да играете само с един от тримата герои и да сменяте персонажа си на точно определени места. А локациите в играта ще бъдат повече от достатъчни. Области като Брее, Ломидол, Къщата на Том Бомбадил ще бъдат изобразени до последния детайл. Играта ще следва писанията на Толкин максимално стриктно. За да има независим качествен контрол в това направление, фирмата дори си е наела Толкинист - Даниел Грийнбърг, който се брои за един от големите експерти в областта. Няма как да не се възхитим от вниманието, което Surreal Software отделят на тази твърде важна за всеки истински фен на Толкин част. В играта ще има и множество куестове, които няма да са задължителни (някои от тях дори няма да фигурират в книгата), но ще донесат на упоритите бонуси и ценни предмети. Да не говорим за факта, че със сигурност удоволствието да се разхождаш из света, който дълго време е бил реалност само в твоята глава, е огромно.

Единствените притеснения относно качествата на играта идват от слухове, в които става дума за Tomb Raider-о-образни загадки, в които ще трябва да бутате ръчки и натискате бутони или познатите ни от аркадните игри генератори на чудовища, които не спират да бълват свой докато не бъдат напълно унищожени.

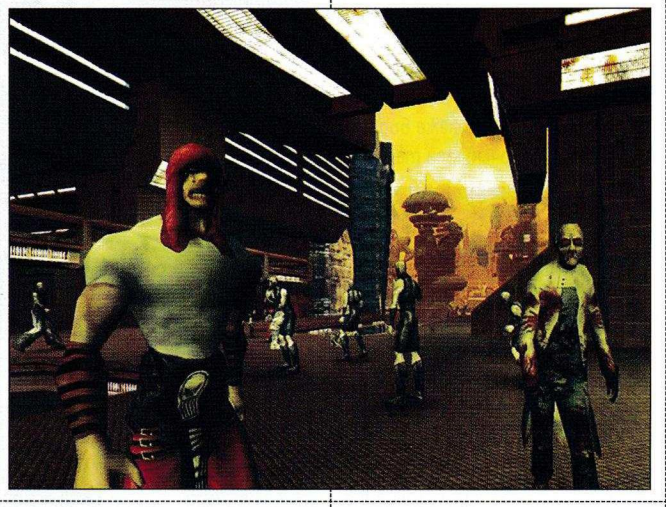
До излизането на играта не остава толкова много време, така че ви препоръчвам да се заредите с търпение и да чакате.

Както вече стана нормално да бъде в 3D шутърите, и тук мерника ви ще се стеснява колкото по-малко се движите, но ще трябва добре да прецените баланса между нуждата от по-точна стрелба и опасността от това да застанете на неподвижно едно място по време на престрелка. Един от хубавите ефекти на оръжията е, че ще има деформируеми експлозии. Казано по-просто - формата на експлозията ще повтаря формата на помещението, където е произведена (AvP имаше нещо подобно).

Играта ще ползва новия енджин, разработен от Rebellion, наречен Asura. Макар, че Judge Dredd е първото заглавие, правено с този енджин, Rebellion вече имат планове за още игри, които да го ползват. Тъй като от Rebellion смятат, че за Dredd vs. Death е много важно да улови не само духа на комиксите, но и вида им, а там паралелите между светлината и сянката играят голяма роля за цялостното усещане, производителите са вградили светлинни ефекти и сенки в Asura енджина си.

За да бъде удоволствието от играта пълно, Rebellion разработват паралелно сингъл и мултиплейър, като внимават и двете части на играта да са добре балансирани, без едната да взема превес над другата. Соловата част ще е разделена на отделни мисии, като ще има и доста субмисии, с които да се занимавате, стига да имате желание, разбира се. Вашата работа ще е да предотвратявате или пък да издавате присъди за всички престъпления, които забележите и тъй като в Дред-Вселената неща като пиене на кафе и пушене на неозначените за това места са забранени, то смятам, че ще има доста неща, които да ви отвличат вниманието :).

Различните ви присъди ще водят след себе си различни последствия. Например ако редовно разстрелвате хората, пиещи Пепси на улицата, а междувременно леко пляскате зад врата серийни убийци, то в един момент ще получите обаждане от Центъра, в което ще ви се обяснява в прав текст, че сте малоумен и ще ви предупреждават да прекратите подобни дивотии.



В мрежовата част на играта ще можете да играете с различни персонажи от света на Дред, например Judge Anderson, Demarco Pi и разбира се - самият Дред. Един от типовете мрежова игра е наречен от Rebellion Judge Death DM. В него един от играчите влиза в ролята на Judge Death - най-опасният противник на Дред. Който от останалите успее да го убие, получава всичките му сили и умения, например смъртоносното му докосване.

Играта все още е в доста ранен стадий на разработване - около 20%, но понеже съдържа всички компоненти, нужни на един добър екшън - солидни персонажи, дълбока история и много екшън, бъдете сигурни, че ще наблюдаваме развитието на работата по нея и ще ви информираме своевременно за прогреса.

- Производител: **Revolution**
- Жанр: **Приключение**
- Кога: **Края на 2002г.**

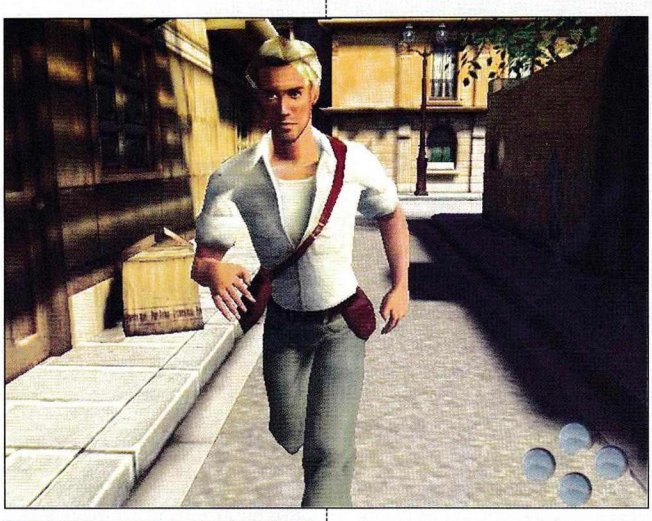
Автор: Groover

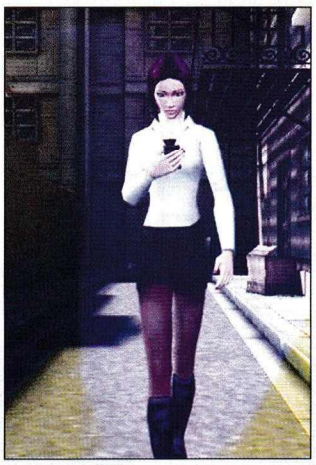
Broken Sword 3

Една от много малкото игри, които направиха същинския си дебют на тазгодишното ECTS бе Broken Sword 3. За радост на почитателите на приключенията поредицата съвсем скоро ще се сдобие с трета част, която ще завърши трилогията. Презентацията на

играта не мина и без изненади. Чарлз Сесил, който водеше представянето на играта обясни в прав текст, че приключения от типа "посочваш и кликваш" вече са в миналото и нямат място в модерната гейм-индустрия. Не е лесно да смениш концепцията на игра, която е продала милиони копия по света, както е случая с Broken Sword, но Revolution са решили да предприемат смелата крачка. Само така фирмата може да остане на необходимата висота. Broken Sword 3, пак според Чарлз Сесил, ще бъде революция в жанра. Играта ще покаже бъдещето на приключенията такива, каквито имат шанс да оцелеят. След всички тези гръмки думи, нека обърнем внимание и на фактите.

Както вече казахме, BS 3 ще бъде логичният завършек на Broken Sword сагата. Което включва и изясняване на всички загадки и недомлъвки, оставени ни от предишните части. Отново сме в ролята на американския приключенец по неволя Джордж Стобард и неговата френско-езична приятелка Нико. С течение на играта ще срещнем много стари познайници от предишните две части. В историята, задвижваща BS 3, ще стане дума за гигантски драконе, който ще изпепели света, за тамплиерите, които отново ще се появяват, този път пазейки тайната, която ще спаси Земята от унищожение. По някое време ще бъдат замесени и тайнствените строители на Египетските пирамиди... като цяло ни очаква игра, приличаща на сценарий на един от епизодите на "Може би са те". BS 3 ще бъде предимно приключенска игра. В нея ще присъстват доста екшън сцени, но те отново ще зависят предимно от бързината на мисълта, а не от пъргавината на пръстите ви. Прибавянето на трето измерение ви дава много нови възможности, но и изисква добавянето на някои елементи в концепцията на заглавието. Става дума за управлението на героя ви, както и движението на камерата в играта. По отношение на първия проблем Revolution са намерили удобно решение, което не е предназначено само за PC-та, а е и PlayStation-ориентирано. С помощта на стрелките ще насочвате вашето дигитално аз из света на Broken Sword, а четирите иконки в долния ляв ъгъл на





екрана ще се изпълват със съдържание, когато се приближите до предмет, с който ще можете да взаимодействате. Методът на провеждане на разговори ще остане непроменен - когато комуникирате с някой, вие ще избирате между начини на поведение посредством иконки, а не чрез избор на реплики. По отношение на втория - в играта са се опитали да създадат атмосфера на игрален филм. Това означава, че на много от местата в BS 3 странната позиция на камерата ще засили напрежението или ще подчертае детайл от играта. Другата ѝ цел ще бъде да покаже богатите възможности на engine-а, който задвижва Broken Sword 3. Както виждате от снимките към статията, играта изглежда много, много добре. Триизмерната графика не е навредила на леко комиксовото излъчване на предишните части, даже напротив. В трите измерения възможностите на дизайнерите са се увеличили многократно. Общата продължителност на играта, според Чарлз Сесил, ще бъде около 16-17 часа. На въпроса не е ли твърде малко, като се има предвид Final Fantasy поредицата (200+ часа), Сесил отговаря "Някой да е изиграл Final Fantasy докрай?". Спирам дотук. В края на годината, когато BS3 излезе, ще говорим повече.

club INFERNO

ТАЛОН

ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ"
тел. 974 38 91

КОНКУРС

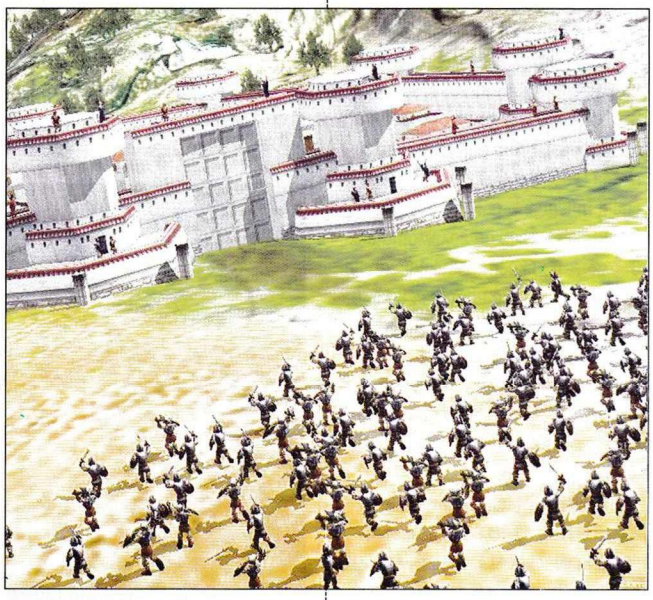
Club INFERNO организира индивидуален конкурс за сформиране на Counter-Strike отбор на клуба. Всички кандидатстващи трябва да са навършили 15 години и да са с постоянно местоживеене в гр. София. За повече информация: www.club-inferno.com и тел. 974 38 91

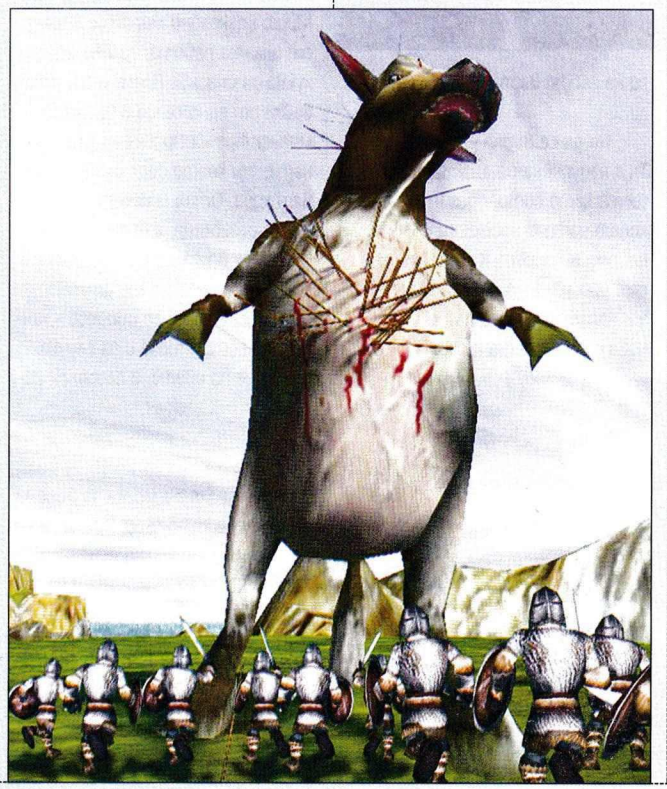
- Производител: Lionhead Studios
- Жанр: Стратегия/симулация
- Кога: Края на 2003г.

Автор: Groover

Black & White 2

На ECTS Питър Молиньо отгърна завесата над продължението на това, което ще се окаже една от най-големите поредици в света на компютрите - Black & White. Молиньо поясни, че концепцията на игрите с марка Black & White е разработена до петата ѝ част и ще отразява развитието на човечеството. И докато първия B&W ни отведе в първобитното общество, то вторият ще се развива в Средновековието. През това време Европа е разкъсвана от междуособици и войни. Такава ще бъде и ситуацията в Black & White. Малките невинни имбецили, които ви вбесяваха в първата част на играта с постоянните си изисквания, са в историята. На тяхно място идват военно настроени индивиди с шлемове и ризници, носещи копия, лъкове и мечове. Те вече ще се пазят по-добре от вашето животно и ако то прекалява с десерти от типа: "Меланжиран селянин в собствен сос", ще му бъде даден железен отпор. Хиляди войници ще се спускат в безжалостни мелета. Вслушали се в протестите на всички, които са очаквали повече стратегически елементи в Black & White, от Lionhead Studios щедро обещават нечувани по своя мащаб сблъсъци. Според думите на Молиньо целият екран ще почернее от изстреляните стрели при подобни сблъсъци. Стотици вестителки ще намерят своя приемник и ще го обгърнат в хладната прегръдка на смъртта. Сивият воал ще се спусне над очите им завинаги и с елегантна смъртна анимация, малките воини ще паднат, за да бъдат стъпкани от следващата вълна нападатели. Ако се чудите каква ще бъде вашата роля в цялата тази идилия, веднага пояснявам. И тук, както в предишната част, вие ще можете да изберете на коя страна на барикадата да застанете. Ако сте зъл - ще разпалвате злобата в сърцата на народа си и ще го поведете към грандиозни сражения и завоевателски походи. Милозливият бог пък ще обърне внимание на защитата и ще огради селището си със стена. Така той ще бъде подготвен за нападения от страна на враговете. Интересният момент със стените е, че вие ще можете да ги рисувате и след това малките строители да изпълнят перверзните ви желания. Имайте предвид, обаче, че прекалено високите зидове ще бъдат доста нестабилни и ще се ронят. Да не говорим, че ако противниковият бог използва своето животно като таран (нещо подобно на Андрей Баташов и "С глава в стената"), отломките ще могат да повредят съвестно развитото ви градче.





Селищата са следващата точка, по която здравата е поработено. Накратко казано, ще можете да изградите селце от нулата и да го развиете до добре укрепен град. На разположение ще имате много повече сгради, които да изпълняват реални функции и да повишават морала и вярата на хората. По обратната логика, ако дадено място не ви харесва, можете да си биете камшиците, да се изнесете от островчето си и да намерите друго такова. За целта ще трябва построите огромен кораб, който освен с достатъчно място за населението ще разполага и с оръдия. Точно така, екшънът ще се развива и по вода, при това със страшна сила. Над океана няма вече да цари това невероятно жизнерадостно слънчице. От Lionhead са се погрижили за всякакви природни състояния като бури, тайфуни и цунамита. Те ще се появяват в зависимост от вашата принадлежност (добър/зъл) и тази на притежателя на тази част от океана. Ако сте добричък и кръстосвате територията на някой лош бог, ще си имате гореспоменатите неприятности. Изобщо в играта много по-ясно ще се показват резултатите от вашата политика. Типичен пример за това ще бъде вашето храненичe. Ако то е добричко, по стъпките му ще цъфтят цветя, а ако е от тъмната страна, след него тревата ще е увехнала и съсухрена, а изпод пукнатините в почвата ще бушува лава. Гадината ще има и значително променен Изкуствен Интелект. Вече ще можете да я оставите на хора от подопечното ви селище да я наглежда и обучава, а и няма да е необходимо непрекъснато да му стоите на главата, за да го наказвате и поощрявате. Докато водите битки далеч от родното място, животното ще си води своеобразен дневник на дейностите, които извършва и когато се върнете от мелето ще можете да изразите мнението си (чрез гъделичкане с перце, галене или брутални шутове) за неговите постъпки.

За играта има още какво да се каже, но мястото ме притиска, а и не е лошо да оставим малко и за някой бъдещ предварителен поглед към заглавието. Такъв със сигурност ще има, защото играта ще излезе към края на 2003 или началото на 2004 г.

workshop.headoff.com

Archangel

Автор: Freeman

Производител:	Metropolis
Разпространител:	JoWood
Жанр:	Екшън
Сайт:	www.jowood.com
Дата на излизане:	Края на 2002
Очаквания:	Големи

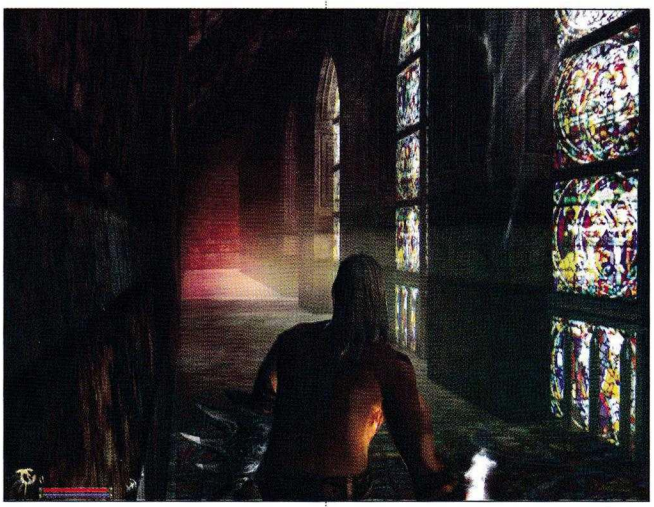
Не знам дали си забелязал, но единствеността притежава онази специфична, харизматична магнетичност на разгонена кучка, която кара всеки втори скопосан или не чак дотам драскач на истории да се надървя интелектуално. Следват задъхани, преминаващи постепенно в предоргазмени тласъци на въображението да се обоснове и опише възможно най-невъобразимата и единствено единствена единственост, докато накрая логично се стигне до голямото изхвърляне, при което обикновено половината свят е потънал в кръв, жертва на девствената си незащитеност срещу Злото. Другата, яко очукана, или начукана - кой както си избере - все пак успява да оцелее, макар и заченала в себе си разрухата.

Защо съм циничен ли? Де да знам, не ми е кеф и понеже съм така нареченият Freeman мога да си позволя да не ми пука и да си плещя глупости на воля. Половината ще ми се изкефят, останалите ще намразят "надутия копелдак"... Ху гивз а фак?!

Ти от кои си?

Не ми казвай, не ме интересува, не говори, слушай по-нататък. Та ето, значи, какво в общи линии гласяло преданието:

"Единствен Той ще може да притежава Меча на Светлината!" Въпросният Той е Михаил. По стечение на обстоятелствата, божествена промисъл или пък прищявка на Съдбата (казва ли ти някой, а пък и не ща да питам, 'щото кой знае какво още може да измисли сценаристкият гений) Михаил е Архангел. Само дето не го знае. Как и защо е изпаднал в амнезия от изнесените в интернет материали не става ясно (поне на мен не ми стана... - ясно! - не ми стана ясно, това искам да кажа), но в общи линии в това състояние го заварваме в началото на играта. Горкият не знае кой е, каква е тази стая, в която се намира, още по-малко какво му се е случило, и как е попаднал там. Единственото, което може да възстанови от миналото си е лицето на красива жена, катастрофа с МПС и толкова. Останалото тъне в М'глата на неведението (и Колумбиеца е там нейде). Просто не мога да се въздържа от някои доста неприлични коментарии, инспирирани от наглата интелектуална кражба от "Хониките на Амбър", но тях ще ги оставя за себе си, за да не накърня деликатния слух на четящите ни дами.



Съвсем типично за подобни сценарии отново ще си имаме работа със Злото, заплашващо света и поставящо съществуването му на карта. Като чуя нещо такова в съзнанието ми обикновено изплуват апокалиптични картини на тотален погром, разрушения и пепелища, земя почерняла от засъхнали реки от кръв, разчекнати, изкормени, набучени на колове, разчленени, размазани на пихтия мъжки тела, и захвърлени като дрипи обезчестени жени и девици. Последното, предвид трудността при осигуряването на изходния материал ме навява на мисълта, че демоничните слуги на злото вероятно са педофили.

Но да се върна на историята. Тя е надупчена от шаблонни клишета като сито, през дупките на което изтича несекващ бълвоч посредственост. Както всички сме разбрали - още от "Властелина" насам - величието никога не идва само, тоест не помня някой герой сам да е достигнал до прозрението за действителното си могъщество. Все отнякъде се пръква някой тайнствен непознат (в стандартния случай - магьосник), който да открехне нашия, че е категоризиран като спасител на света още преди да е роден прадядо му, или пък когато още динозаврите са се разхождали по земята. В сегашния случай ролята на детонатор на Михаиловата мощ сценаристите са предоставили на двама монаси от Лазурния Орден (Azure Order), които му разказват какъв невероятен пич е, че именно той е "Чаканият", "Единственият" и прочие стандартни булшитс, след което идва и най-важното - връчват му Меча на Светлината, който само той може да държи. Мишо безкрайно много се впряга от цялата работа, грабва меча и хуква да спасява Вселената, започвайки от едно селце в близост до манастира на Ордена на Светлината, от което системно изчезват хора. Оттам насетне фабулата се разгръща, а бъдещият архангел се впуска в приключения, които постепенно ще отговорят на човъркащите го въпроси - както за себе си, така и за случващото се по света, в глобален аспект.

Играта

Най-лесно би могла да бъде определена като "Soul Reaver, но с няколко индивидуални особености" - колкото да се различава с нещо; с други думи екшън-приключенска игра с ролеви елементи.

Ролевата част се заключава във възможността за избор на клас герой, след срещата си с Повелителят на Светлината, при

което ти предстои да бъдеш трансформиран в боец (warrior) или призрак (ghost). При избор на боец по-нататъшното ти развитие е Червен или Черен файтър - колосална физическа сила, огромен бонус върху атаката или защитата (зависи от цвета, явно), но по-слаби духовни способности. Ако се спреш на призрака, ще можеш да се превърнеш във видение (Phantom) - по-неугледни физически привилегии, но страховита духовна мощ.

Фабулата ще те преведе през три различни свята - първият акт (не ща да си спомням за моя, беше голямо излагане) запраща Михаил в средновековен манастир, и в едно царство - носител на всички прилики и сходства с традиционните фантастични земи. Приключенията във второ действие ще ползват за декор футуристичен Берлин, а най-накрая ще се спуснеш в Града на Злото, за да се срещнеш с Господаря на Мрака.

Извън иронията, която си позволих досега, тук е мястото да подчертая дебело, че ако нещата са такива, каквито ни ги обещават разработчиците, нас ни очаква едно изживяване доста встрани от обикновеното. Играта обещава много. Най-вече битки. Макар по същество те да се опират стабилно върху hack-and-slash-основата и да представляват в голямата си част мърдане наоколо с мишката и размахване на оръжието с левия бутон на гризача, ще има моменти, в които стратегията на водене на бой ще натежава сериозно. Използването на специалните оръжия, като Меча на Светлината, ще източва енергия ти, но всяко убийство ще възстановява част от нея. Това означава, че ще се измаряш и ще ти се налага честичко

да спираш боя, изчаквайки да ти се зареди "акумулатора", или да използваш специално умение като "регенерация". Иначе казано - забрави за всякакви титанични мелета с цяло стадо врази; попаднеш ли на голяма група ще трябва да ги избиваш лека-полека, на почивки. Размахването на меча няма да е единственото, което ще можеш да правиш. Михаил ще има възможността да стои приведен, което да омекотява звука от стъпките му и да му позволи да се прокрадва, да скача. Това провокира мисълта, че тези му умения едва ли ще присъстват само като безобидна опция, а ще намират реално приложение в играта.

Арсеналът ти ще включва всякакви видове средновековни мечове, брадви и подобните им, както и съвременни оръжия (като пистолети, автомати и прочие) за по-късните действия. Загадки се дават от NPC тата, и при успешното им изпълнение се награждават с essence points. Те се дават и за всеки убит неприятел, тъй че те функционират като точки експириънс в едно средностатистично RPG. Essence points се използват по време на игра за активирането на умения, напр. darkness vision (виждане в тъмното) и regeneration (регенерация). Те ще са ти нужни и за "закупуване" на ъпгрейди за съществуващи умения или за научаване на съвършено нови такива.

Като цяло графиката навява безпокойство. Всяка фигура изглежда или демонично гениална, или в борба с агонията на внезапен изблик. Явен е уклона към "сюрреалистичната обстановка". Светът, в който ще крачи архангелът ще изглежда като излязъл от объркан сън. Теренът ще навява асоциации на кошмар - мъгли, забулващи блатисти черти на релефа и неземното небе, отливащо варовикова бледност по цялото място на действието. Атмосферата ще е призрачна. Чудовищата ще изглеждат като създания на Лъвкрафт и ще бликат от оригиналност. Основна част от "опозицията" в играта ще се съставлява от всякакви видове зомбита, зли духове ще се появяват в ластарни, прозрачни форми.

Изгледът на всеки герой ще подобава на сюрреалистичната визия, лъхаща от играта като цяло.

Потенциално слаб момент се очаква да бъде диалогът, както е прието да се случва във всяка игра, разработвана в не-англоговорящи страни. Но озвучаването ще е на ниво. Така поне се говори ;-). Надявам се да е истина, защото звукът - както неведнъж е ставало дума - е основополагащ за добрата атмосфера елемент.

Archangel се предвижда за Ноември и Metropolis Software планират да направят от играта истинска сензация. Това ще е второто Североамериканско заглавие на компанията след ходовата стратегия от последната година Odium, познат в Европа като Gorky 17.

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-18-18, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ъпгрейд ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка!

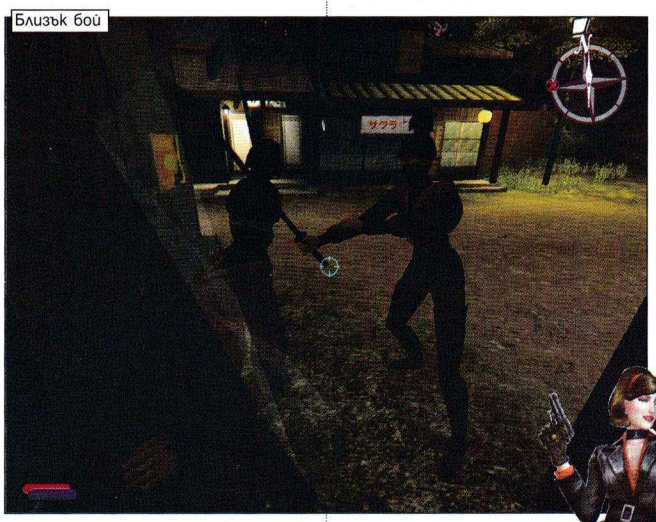
No One Lives Forever 2

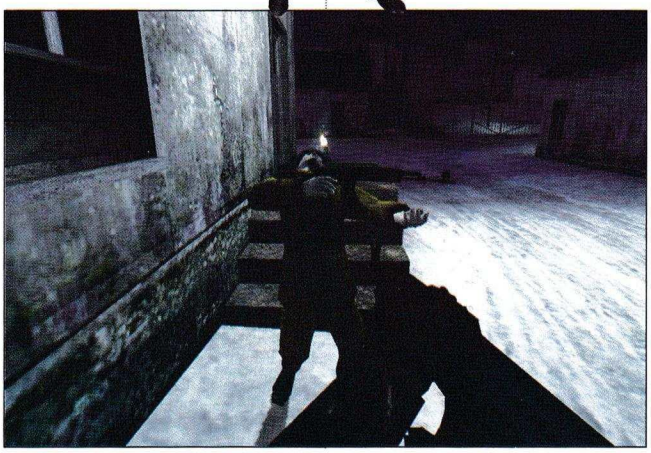
Автор: Snake

Производител: Monolith
Разпространител: Fox Interactive
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.monolith.com
Дата на излизане: Края на 2002
Очаквания: Огромни

Няколко месеца наред, обзет от умиление препрочитех предварителния си поглед на NOLF2 вечер преди лягане и - поставяйки нежно списанието под възглавката си с подсъзнателната надежда да сънувам някой и друг мокър сън с Кейт Арчър - заспивах, разкъсван между принципното си недоверие в рекламни обещания и непоклатимата си вяра в Монолит. Докато появилото се преди няколко дни preview copy на шпионския сикуъл разруши всякакви колебания относно качествата на играта (както и опитите ми да се мъча да сънувам Кейт след като – тъй да се каже – получих възможност да ѝ се радвам от първа ръка). С една дума: брилянтна! С две думи: изумен съм! С три думи: ба си мамата! С четири думи: просто няма такава игра! На базата на кратичкото демо, което видях смея да заявя съвсем отговорно, залагайки репутацията си на дърт геймър, че това ще бъде една от игрите (другата, предполагаме всички, ще е новият Doom), които ще променят из основи представите ни за три де шуутърите и ще наложат традициите, по които жанра трябва да се развива занапред. Единственият начин нещо да се обърка е целият екип, правещ играта, да е напуснал спонтанно след приключването на няколкото нива, които изиграх преди малко, но дори и да се случи нещо подобно въпросните няколко нива спокойно могат да извършат революцията в жанра и самички.

Ако, подобно на моята цинична натура, си очаквал в продължението на NOLF да има просто още няколко оръжия, един два нови скина за лошите и някой нов лаф, оправдаващи двойката в заглавието и следвайки принципа с нещото, което не трябва да се пипа щом не е развалено, най-вероятно ще получиш разрив на сърцето от първия си досег от A Spy In H.A.R.M.'s Way. Тази игра е на светлинни години не само от принципно приятната си първа серия, но и от всичко, което си виждал, чувал и усещал в шуутър до момента. Кейт Арчър заявява по категоричен начин желанието си да влезе в историята на игралния жанр, прихванала нежно под ръка маринеца от Doom още с първата си поява на екран, край менютата с опциите, където изглежда толкова сексапилна и жива, че буквално те кара да забравиш за света наоколо, плъзгайки страстния си поглед по нежните извивки на голия и корем чак до мястото, където едно самотно копченце придържа материята, прикриваща стегнатият и бюст. И това, приятелю не е просто картинка. Това е енджинът на играта, както се убеждаваш малко по-късно в интрото (след тази игра и най-вече след Мафията, тържествено преустановяваш мрънканията си относно интродукциите, правени с енджина на играта), където хората просто са живи, ако щеш ми вярвай (Lithium, приятелю, а да знаеш само *каква* азиатка има в същото това интро). Още малко по-късно, когато самата игра започва, твоето чене увисва, а от Монолит ти набутват в устата червеното хапче и те уелкъмват в риъл уърлда без право на обжалване. NOLF2 буквално смазва със съчетание от перфектна графика [Помниш ли как ни обещаваха, че тази игра ще има най-добре изобразената на монитор вода до момента? Е, има я.], анимация на движенията [Просто виж жеста, с който Кейт прибира и вади катаната си. Виж лицевите анимации. Виж движенията на очите. Аз не мога да ти ги опиша.], звук [Само ще ти кажа, че типичните японски вятърни камбанки, или както там се наричат, позвъняват по различен начин, ако просто ги подухва вятър, разклатиш ги нарочно, блъснеш се в тях или грубо ги налагаш с катаната си], въображение [Шпионските джаджи на Кейт просто нямат аналог в игра. В първата серия те бяха просто забавни. Тук буквално изумяват със замисъла и дизайна си. Аз лично отварях и затварях поне десет пъти червилото-фотоапарат и


Близък бой



бях като хипнотизиран, ебати!] и усет към детайла [Не можеш да си представиш доколко спомагат за атмосферата и какъв реализъм придават съвсем мънички неща, като например йероглифите по шурикените, явно указващи производителя им]. На NOLF2 практически не й се налага да гради атмосфера по онзи изкуствен и самоцелен начин, по който го правят повечето „атмосферни" игри, редуциращи или преувеличаващи различни елементи от действителността или фантазията. Въпреки цялата бутафорност на идеята за Джейн Бонд, с която се сблъскваме тук, в тази игра няма нищо изкуствено, нищо за което старателният рецензент може да каже „тези сенки и тази озъбена статуя са поставени там, за да се създава атмосфера". NOLF2 изгражда атмосфера по най-блестящия възможен начин – карайки те да повярваш, че светът край теб е реален и съдбата му зависи именно от успеха на твоята опасна и отговорна мисия. Брутално е.

В добавка геймплеят е размазващ. Обещаните RPG мотиви са реализирани по най-добрия възможен начин. Героинята ти трупа експириънс с изпълнението на задачите си [NOLF2 е една от малкото игри, дарили ме с наистина реален мотив да изпълня всичките си незадължителни ъбджективи и да намеря всяко шибано сикретче, наместо да профуча през нивото, следвайки основната си мисия без да ми пука, че на финала някой ще ме обвини, че съм изиграл въпросния левъл на 60%. Дреме ми на оная работа за процентите. Искам келепир щом ще ме карата да върша добрини. Поредно евала за монолитците.] и след това може да го разпределяш по някой от осемте(!) й основни показателя – способност за безшумно промъкване, физическа издръжливост, точност, товар, броня, способности за боравене с оръжия, способности за боравене със шпионските джаджи и способност за бързо претърсване – в зависимост от стила си на игра.

Самите мисии са прекрасни, иновативни и разчупени по един

Някои съвременни тенденции в козметиката

твърде куестаджийски начин, дарявайки с нов живот класическата пуцалка. За да не бъда голословен ще ти разкажа в кратце първата мисия (която се явява нещо като турториъл и както знаеш при повечето игри бива групо претупана). Та значи кратичката и лесна първа мисия те кара да проникнеш в едно пренаселено с нинджи градче, да се промъкнеш достатъчно тихо и да се справиш с обитателите му без да разполагаш с никакво огнестрелно оръжие, да намериш разпръснати из него четири кодирани съобщения от твой колега-шпионин, да откриеш декодера, който той ти е оставил, да се върнеш при четирите съобщения и да ги декодираш, да изпълниш указанията от тях, за да откриеш скривалището на колегата си, да получиш от него следващите си ъбджективи, които изискват от теб да откриеш информация за една тайна квартира, подслушвайки диалози или избивайки всички и търсейки някаква писмена информация и да отидеш във въпросната тайна квартира за финал. Край на първа мисия. Въпроси?

Стелт елементът вече е значително подобрен, сенчестите места на картата, където можеш да се прикриеш напълно, вече са ти оказани със специална иконка. Кейт е заякнала и може да носи труповете, а на всичкото отгоре авторите на играта са я принудили и да ги пребърква, защото оръжията и предметите, които разнасят просто отказват да изскачат самички край телата им, както в другите шуутъри.

И за да си оставя все пак нещо, което да ти разкажа и в ревюто си спирам дотук с инфото и приключвам с един накарал ме да се срина от стола подслушан диалог. Да, чувстовото за хумор отново е на висота.

Скрита в храстите, Кейт подслушва диалога между две нинджи:

-Гладна съм!

-Ма нали яде.

-Няма значение. Винаги ме гони глад, когато съм изнервена.

-Притесняваш се от някаква загубена шпионка?

-Глупости! Кенджи-сан иска да се видим днес. Мисля, че иска да скъсаме.

-Ах, гадта! Баба ми казваше, че жената трябва да дава отрова на мъжа си всяка сутрин и да му казва, че ще си получи противоотровата, когато се върне.

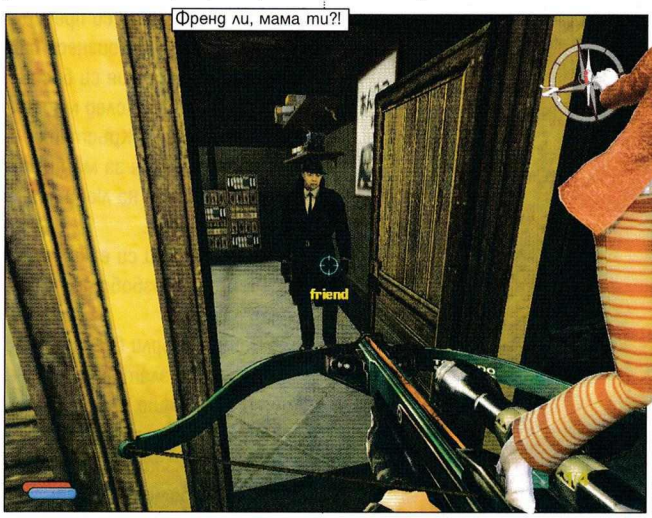
-Хм, доста добра идея! И каква отрова използва баба ти?

-Не знам. Ще я питам. Може дори да ти даде нейната, ако още й е останала. На нея вече със сигурност не й трябва?

-Защо? Да не би да е спряла да се притеснява, че дядо ти може да избяга от нея.

-Ами той вече не може да избяга, горкичкият. Парализира се. Трябва да бъдеш много внимателна с дозата.

Нямам думи, наистина. Ако имаш вяра на преценката ми още от сега можеш да си разчистиш едно местенце на рафта с любимите си игри и да постелеш червеното килимче в очакване на Кейт Арчър. Ще се видим в ревюто.



Френд ли, мама ти?!

workshop.headoff.com

Mafia

Щатите. 30-те години. Италианци. Бейзболни бухалки. Едрокалибрени огнестрелни оръжия. Бързи ретро коли. Брилянтна история. Какво повече можете да искате? Малко по-изпипан геймплей, може би...

ПРОЛОГ

Дебелата хаванска пура изпълваше просторния кабинет с неприлично скъпия си дим. Диамантеният пръстен, обезобразил не едно и две лица и нежно обгърнал месестото кутре, меко проблесна, когато Донът повдигна чашата с безумно дълголетния Чивас и отпи сериозна глътка. След това капо ди тути капи се завъртя с огромния кожен стол и прониза с хладните си сиви очи служителите си, стоящи пред необятното му бюро. Двамата костюмирани мъжаги с вид, навяващ мисли за изправителни заведения и снимки, под които пише „Търси се" с едри и четливи букви, инстинктивно отстъпиха крачка назад...

Жената каза да зема домати, кромид, млеко и тоалетна хартия.

Компютърна игра, можете ли да си представите? – произнесе бавно Донът с плътния си басов глас, оттрениран след многократно гледане на Кръстника. – Компютърна игра за мафията! Кълна се в гроба на любимия си по-голям брат…

- Но брат ви си е жив и здрав, шефе – избоботи плахо едната горила.

Донът хвърли бегъл поглед на тежкия си златен часовник, който показваше дванадесет и десет и се усмихна мило:

- Както казах, кълна се в гроба на любимия си брат, че никога не съм вярвал, че ще доживея нещо подобно. Днес прочетох във вестника, че някакви чехи са направили компютърна игра за мафията. За мафията, моля ви се! Чехи! Искам да ми намерите някой, от когото мога да науча нещо повече по въпроса.

- Ми вчера Луиджи прекара известно време в клозета с някакво списание… – започна след кратък размисъл втората мутра.

- К'во общо има сексуалния живот на Луиджи със задачата, която току що ви поставих? – попита Донът с тон,

Рейтинг 9.0

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Illusion Softworks
Разпространител: Take2
Жанр: Екшън от трето лице / Рейсър
Сайт: mafia.godgames.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Висока
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Alien vs Predator 2

от който стаеният в ъгъла фикус увяхна.

- Ма не такова списание, шефе. То и аз първо си помислих, че става въпрос за някакви мръсотии, 'щото пишеше за някакви гейове в заглавието и тамън щях да му отпера един зад врата на перверзника неден и видях, че то всъщност за геймъри става дума та си помислих...

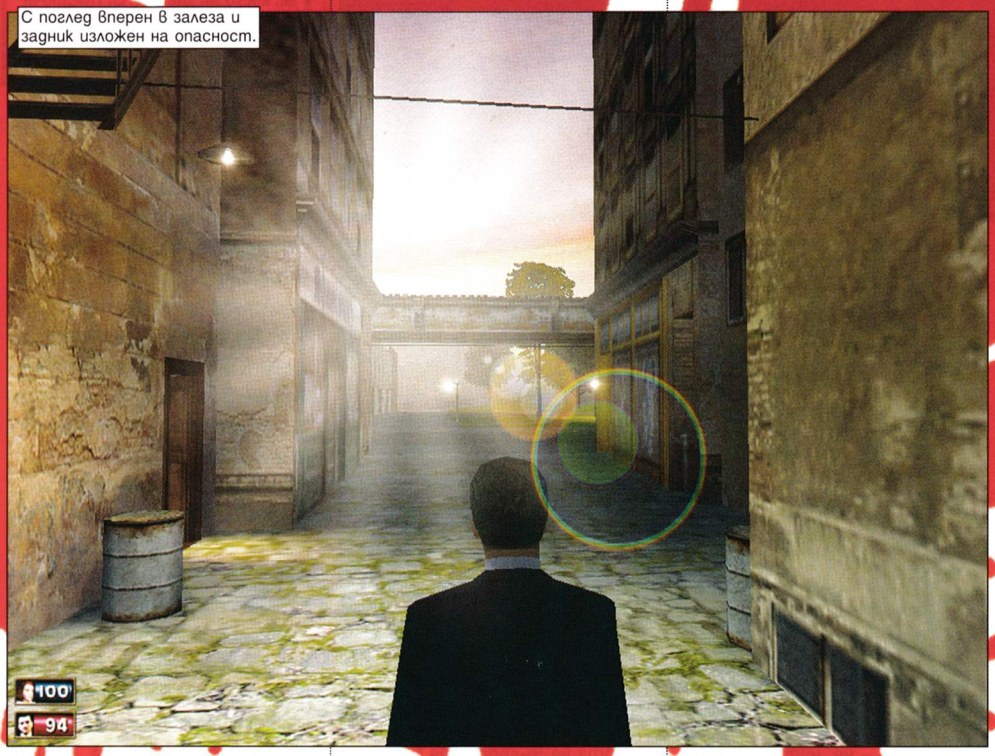
- Няма нужда да мислиш в мое присъствие и без това ми става лошо като ти гледам напъните. Просто вземете Луиджи и отидете да ми доведете някой от това списание.

дигна възмутено и гневно присви очи:

- Не си спомням да съм казвал да се отнасяте така към момчетата. Та това са интелектуалци. Какво ще си помислят за нас. И най-вече – този път тонът му накара фикуса да се се плъзне предпазливо край едната стена и да се измъкне през открехнатата врата – какво ще *напишат* за нас! Веднага ги развържете и им сипете по едно питие! А, да – дайте им и по една пура.

- По две пури – предложи делово единият от младежите, в секундата, когато парцалът

С поглед вперен в залеза и задник изложен на опасност.



[30 минути, две пури и четири уискита по-късно; кабинетът на Дона]

Вратата се отвори и след кратко боричкане в прогресивно задимяващото се помещение влязоха подопечните на Дона човекоподобни, влачейки двама добре овързани младежи. Последните бяха грубо захвърлени пред бюрото.

- Само тези двамата бяха в кочината на указания в списанието адрес, шефе – обясни едната горила. – Разправяха, че били най-трудолюбивите от колектива преди да им вкараме по два тупаника и да ги вържем.

Босът на мафията се на-

бе измъкнат от устата му. Носеше ярки дрехи, обеци и имаше изключително къса коса.

- Аз не пуша – отбеляза вторият младеж, обзавел се с коса достатъчна и за двамата и с очевидни предпочитания към тъмните тонове в облеклото си, измъквайки бутилката с Чивас от ръцете на горилата и прибутвайки обратно предложената му чаша.

Донът повдигна едната си вежда и махна небрежно с ръка към Луиджи, който вече застилаше пода на кабинета зад гостите му с найлон. Беше решил за момента да преглътне наглото им поведение в името на любопитството си. Приведе се напред към сучещите доволно от предоставените им блага индивиди и каза:

- Работите в списание за компютърни игри, така ли?

- Ъхъ – примлясна дългокосият, подвизаващ се във въпросното списание под псевдонима Snake. – Тоест принципно пишем там, 'щото като се казва да работим се предполага и да ни плащат...

- Значи вие сте хората които ми трябват. Излязла е игра, третираща семейния ми бизнес и бих искал да науча колкото се може повече за нея.

- А с какво точно се занимавате? – попита втория индивид известен сред колегите си като Un-DeaD.

- Я си помисли хубавичко за какво точно трябваше да пишем този брой – просъска му Snake, който беше филолог. Не че това го правеше по-умен, но звучеше представително казано така.

- За Клизмата с хлебарката – възкликна щастливо Un-DeaD – Господинът да не е ентомолог?.

- Не бе, идиот! За Mafia! Познай какъв е господинът?

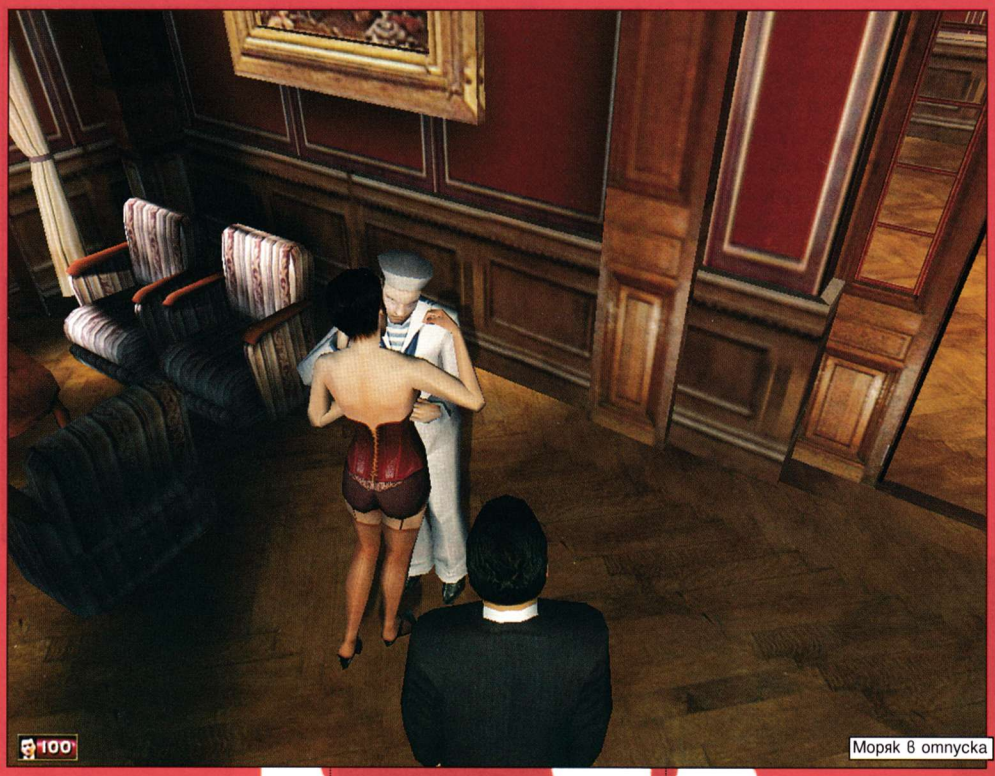
- Аааа... – кимна Un-DeaD и в замъгления му от силната пура поглед проблесна разбиране. – Ми няма проблем. Какво точно Ви интересува?

- Всичко, което можете да ми кажете – усмихна се благо Донът, махвайки отново с ръка на Луиджи, който внасяше в кабинета му две големи торби с бързосъхнещ цимент.

- С най-голямо удоволствие – усмихна се широко Snake.

А вие пушите ли след секс, а?!

workshop.headoff.com


Моряк в отпуска

В играта става въпрос за престъпната кариера на един млад мъж, принуден от обстоятелствата да изостави професията си на таксиметров шофьор и да се присъедини към една от престъпните фамилии във фикционалния град Лост Хевън, който всъщност е изключително достоверно копие на Ню Йорк от тридесетте години.

Подобно на друг актуален хит от последните месеци, озаглавен Grand Theft Auto…

- Три – отбеляза Un-DeaD, колкото да каже нещо.

- Подобно на Grand Theft Auto 3 – продължи невъзмутимо Snake – играта съчетава в едно твърд търсен екшън и рейсър. Играчът и тук ще трябва да изпълнява най-различни мисии, свързани с издигането на героя му във Фамилията. Някои от тях определено напомнят тези от GTA-то, но това няма да го броим за минус, защото нещата, които можеш да правиш в подобен род игра не са чак толкова много и в общи линии се ограничават до преследване с коли, достигане до определена точка за определено време и изтребване на определени индивиди с пушка в ръка. Разликата в Mafia е, че не можете да си избирате коя мисия да изпълнявате и коя – не, нито пък последователността им на изпълнение. Причината за това е в изключително силната централна сюжетна линия, която не позволява кой знае колко отклонения, подобни на богатия набор от странични, незадължителни мисии във вече споменатата GTA3.

Кирливите ризи на Лост Хевън

- Доста често ще я споменаваме, трябва да ти кажа – вметна отпочналия втората пура Un-DeaD.

- Забелязвам – усмихна се Донът. – Да не би моята… така, де – играта за Мафията да е просто безличен клонинг на въпросната автомобилна кражба?

- В никакъв случай! – заяви с патос Un-DeaD, изправяйки се в стола си. – И то именно на базата на въпросната безумно стилна история. В GTA3 сюжетът в никакъв случай не беше най-силната страна на играта, а авторите целенасочено бяха обезличили главния герой като освен от име го бяха лишили и от глас, с цел по-пълно сливане на играещия с него. Тук нещата се намират точно на другия полюс.

Героят Ви има напълно завършена самоличност, която се разгръща постепенно в серия от междинни анимации, свързващи отделните мисии. В хода на играта опознавате страховете и желанията му, моментните му настроения и колебания.

Може да се каже, че Томи от Mafia е един от най-завършените и – бих казал дори живи – персонажи, които са се появявали някога в компютърна игра. Крайният резултат от сериозната работа на сценаристите по изграждането на характера на героя и на света, в който живее, е същия както и при GTA3 – максимално сближаване с главния герой на играта, чувство на съпричасност към съдбата му…

- Колега, ръсиш пепел по килима! Я се поуспокой и пийни малко. Впечатлителен е – усмихна се Snake на Дона – но в случая е съвсем прав. Освен това кът-сцените, които спомена – това мога да Ви го кажа като отявлен кино експерт – са наистина блестящо реализирани като изпълнение, визия и озвучаване. Въпреки, че са правени с енджина на играта, спокойно мога да заявя, че са едни от най-добрите виждани в игра към днешна дата. А съчетанието на старовремската, мафиотска – с извинение – атмосфера и съвременните кинематографични техники с преексплоатация на кадансите в драматичните моменти, усет към детайла и крайно динамична камера, създават абсолютно уникално усещане от играта. Всъщност основният плюс на Mafia може да бъде формулиран именно така – *„уникална атмосфера, несравнима с тази на никоя друго подобно заглавие“*. В споменатите кът-сцени и в самия ход на играта авторите й са положили огромен труд по

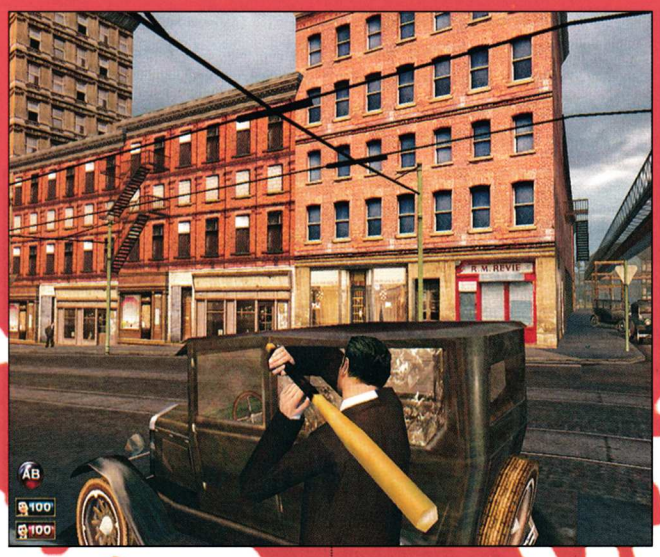
Лични мнения

Snake

"Брилянтна история, невероятна атмосфера и недоизпипан геймплей. Горчивата истина е, че играх Mafia най-вече, за да видя поредната впечатляваща с визуалните си решения кът-сцена и да науча поредното късче от затрогващата история на Томи, а не заради самия акт на игра, който в повечето случаи ме изнервяше с недомислиците си."

Un-DeaD

" Играта е готина. Историята ме изкефи, но дори за момент не получих брутално усещане за свобода, което ми дава GTA3. Предпочитанията ми определено клонят към отрочето на Rockstar Games."



изпипване на най-дребните детайли. Мафиотската – с извинение – сага буквално прелива от живот, създавайки един от най-достоверните дигитални светове, които са намирали място на мониторите ни. За разлика от повечето игри в жанра…

- Ми те и без това не са много – отбеляза апатично Un-DeaD, взрял тъжен поглед в спонтанно изпразнилата се бутилка.

- Та за разлика от повечето игри от жанра, които се ограничават със симулирания трафик и тълпите от хора, обикалящи безцелно из улиците, в Mafia NPC-тата…

- Т'ва са ония безмозъчни същества, дето някой друг – в случая компютърът – им казва к'во да правят и как да реагират на определени ситуации. Нещо, като твоите горили тука – обясни Un-DeaD, махвайки с ръка към Луиджи, който делово лакираше два ковчега.

- NPC-тата в Mafia се държат доста адекватно, занимавайки се с ежедневните си дейности.

- В играта могат да се видят персонажи, които спокойно обядват в ресторанта с някой приятел, водейки незаангажиращи диалози и изуменият играч ще види дори как режат пържолите в чиниите си; персонажи, които танцуват страстен блус, опипвайки задника на партньорката си и шепнещи нещо в ухото ѝ; персонажи, които паркират автомобилите пред дома си на неподходящи за целта места, рискувайки да ги отнесеш заедно с вратата на возилото им…

- Точно като оная мутра с бавареца, дето я отнесох при Хемус – изпадна в умиление Un-DeaD.

- Ама ти нямаш книжка! – възмути се Snake.

- Е именно, де – защити се Un-DeaD и след това се обърна към очевидно забавляващия се Дон. – Целият кипящ от живот Лост Хевън, заедно с всичките му щъкащи насам-натам пешеходци, градския трафик и останалата сволоч графично са реализирани по невероятен начин. Енджинът на играта е собствено производство на Illusion Softworks…

- Чехите – обади се мрачно Донът.

- …но определено е в крак с всички съвременни тенденции и изисквания към игра, излязла в края на 2002 година. Дори бих могъл да кажа, че ги надвишава. Динамичното осветление, текстурите, сенките, лицевите анимации и движенията на персонажите като цяло са на почти перфектно ниво. Казвам почти, защото неприятно впечатление правят дреболии от сорта на дървета, изградени изцяло от спрайтове, подобно на игри отпреди три-четири години или не особено реалистичните следи от сблъсък по колите – аспект, в който GTA3 определено е с едни гърди напред.

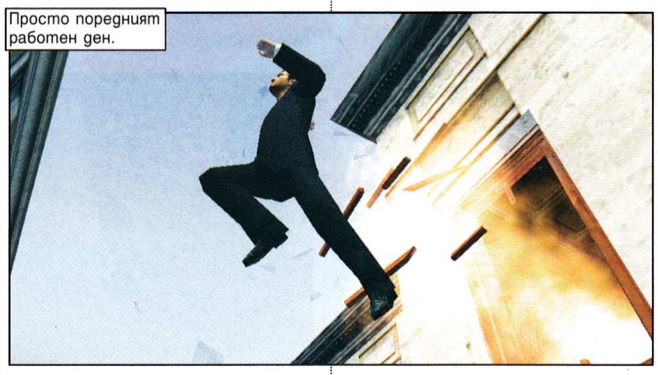
- Като си говорим за гърди, можете ли да отпуснете по някоя курва, че ни свършиха пиенето и пурите – вметки и някоя пуричка – вметна още по-невинно Un-DeaD – Та, да се върна на мисълта си – направи ми доста лошо впечатление фактът, че играта очевидно е оптимизирана за процесори на Intel – видно е още от системните изисквания, пък и аз го изпитах на собствения си, оборудван с AMD компютър – като по този начин грубо е оскатен геймплеят на половината от потенциалните потребители на играта. Чехи!

- Ако производителите на играта бяха италианци – натърти Донът – това нямаше да се случи, capisce?

- Capisco! – отвърна Snake, който бе уважил няколко девици от катедрата по италианска филология в името на общата си култура.

Донът се усмихна приветливо:

- Какво казахте, че не ви достига, момчета?



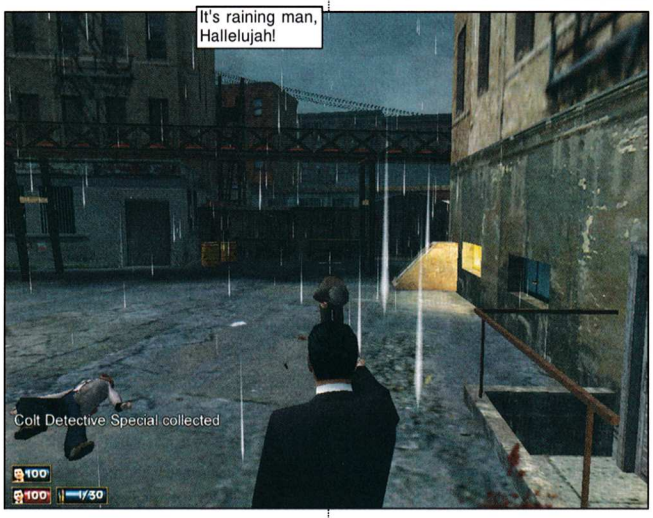
Просто поредният работен ден.

- Блондинки – разнежено отговори Snake.

Точно в този момент вратата на кабинета се отвори с лъстиво скърцане и вътре се вмъкнаха четири ефирно облечени нежни създания, които целеустремено поеха към двамата млади интелектуалци в момента, в който ги забелязаха. След тях влезе и Луиджи, внимателно влачейки респектиращ с размерите си аквариум, пълен с пирани.

- Звукът – продължи след няколко минути Snake с треперлив глас на фона, на който се чуваха равномерни влажни звуци – на Mafia също е доста над средното ниво. Озвучаването, както вече казахме, е блестящо, музиката също не е лоша, въпреки че по мое мнение е леко еднообразна.

- В тази връзка – обади се



It's raining man, Hallelujah!

Colt Detective Special collected

на невинно Snake.

Донът направи жест към Луиджи, който с помощта на двете горили, тъкмо се опитваше да вкара в кабинета голям дърводелски тезгях с прикачено менгеме.

- Ама, ако може и още уис-

Тествани системи

1) Pentium III 733 Mhz; 512 RAM; GeForce 4 MX 420 64 RAM - *играта върви перфектно*
2) AMD Athlon 850 Mhz; 256 RAM; GeForce 3 Ti200 128 RAM - *играта не върви добре, насича*

workshop.headoff.com

задъхано Un-DeaD – е резонно да се направи паралел с GTA3, където освен възможността да избирате между различни радиостанции, които да слушате в колата си, съществуваше и опцията да си пускате емпетройки от личната колекция.

- Много добре – каза провлачено Донът, под чието бюро също се наблюдаваше някакво движение. – Но досега вие ми говорите само за външната страна на нещата. Графики, музика. Кажете ми какво е усещането от самата игра все пак.

- Така нареченият в геймърските среди „геймплей" – включи се Snake – представляващ, както вие отбелязахте, усещането от самата игра ни се стори малко противоречив на базата на всички останали професионално реализирани аспекти.

В геймплея също има няколко изключително добри попадения, но във всеки един момент, когато с колегата доволно си казвахме, че еди какво си е осъществено перфектно се появяваше нещо неприятно – бъг или недомислица, която да ни развали удоволствието.

Като за начало цялата реалистична жизненост на жителите от Лост Хевън е опропастена от напълно неадекватния начин, по който NPC-тата реагират – или по-скоро *не* реагират – на непредвидени от сценария външни дразнители. Така, например, мъжът в заведение, където от теб не се очаква да откриваш огън, продължава да вечеря невъзмутимо без да обръща внимание на факта, че току-що си застрелял жена му.

- Нямате скруполи. Това ми харесва – вмъкна Донът.

- Изобщо – съгласи се Un-DeaD, припалвайки пура без да спира ритмичните си движения.

- Също така колите в играта – продължи Snake – са невероятно детайлно и реалистично пресъздадени, включе и фактът, че нито една от тях не потегля в секундата, когато натиснете клавиша за accelerate, а е необходимо известно време за запалването. Добро впечатление прави и това, че някой трябва да научи героя ви как точно отключва и се пали всеки един определен модел кола, а и самото отключване отнема реалистично дълго време, в което можете да бъдете заловен. Също така на екрана Ви е добавен километраж, нещо, чиято сериозна липса се усещаше в GTA3. За сметка на това пък картата на града е доста нефункционална, а предоставеният Ви радар е практически неизползваем. А все пак – особено в мисиите, където времето е проблемен фактор, ориентацията е нещо жизнено важно. Вече споменахме нереалистично изглеждащия демидж по колите. Самото усещане от карането им също не носи адреналиновия приток от шофирането в GTA3, но сме склонни да направим тази жертва в името на реализма. През тридесетте години все пак е нямало Ламборджини Диабло. Мисиите са разнообразни и шансът да Ви доскучаят е крайно минимален. Но ще имате проблем с тяхната безумно завишена трудност.

Горе ръцете! Веднага!

В Mafia нямате възможност да запазвате играта си по време на мисия и това, съчетано с факта, че въпросните мисии просто не Ви дават шанс за грешка, превръща надписа Mission failed / Retry? в едно от най-честите неща, които ще виждате на мониторите си.

А причините да се провалите са много и изключително разнообразни. Като прибавите към това и някои крайно неприятни бъгове, които искрено се надяваме, че ще бъдат оправени от задаващия се бъдещ patch, излиза, че удоволствието Ви от играта бива чувствително редуцирано. Ралито в пета мисия, например, предизвика толкова сериозен отзвук сред световните геймърски маси, че сейвът след него, достигнат от някои хора с очевидно волски нерви и – хехе – змийски рефлекси се превърна в едно от най-популярните неща за даунлоуд, свързани с Mafia. Аз лично успях да мина съответното ниво, както и някои други единствено на базата на някакъв невероятен късмет…

- Пък аз първата мисия я минах щот' съм мноо добър – изпъшка Un-DeaD.

- Да, златен, много си добър – измърка глас, ситуиран южно спрямо пъпа на интелектуалеца.

- Във всеки случай играта е добра, стига да сте склонни да й отделите значителна част от времето си и да вникнете в най-малките тънкости на някои от мисиите, преигравайки ги отново и отново. Като цяло Mafia може да се запомни като игра, в която малките детайли са пипнати безобразно добре, но някои от по-сериозните елементи на геймплея създават впечатление за претупаност – свърши тържествено Snake.

Малко по-късно и Un-DeaD свърши.

Донът замислено се усмихна, оглеждайки двамата журналисти. Момчетата очевидно разбираха от игри, както и от други основополагащи за живота неща… Жени, пиене… А

Аз? С превишена скорост? Изключено!

компютър, край който бе облегната кутията от Mafia 2.

- Как, по дяволите, се минава шеста мисия от тази игра? Шибаните чехи нали се заклеха да я направят по-лесна след като счупихте коленете на главния им дизайнер?!

- Ех, шефе – каза меко Snake, намествайки с отработен жест възела на гарвановочерната си вратовръзка – все пак вие озвучавате главната роля. Бихте ли искали да бъдете главно действащо лице в *елементарна* игра?

- Еее... не – отговори колебливо Донът.

- Нека да Ви помогна – приведе се над бюрото Un-DeaD – значи, когато пускате газта на завоите...

Автори: Snake & Un-DeaD

производството на нелицензиран алкохол беше западнало нещо в последно време. Вдигна студените си сиви очи към Луиджи, който отчаяно се опитваше да запали моторна резачка с олимпийски размери и произнесе замислено:

- Луиджи, би ли ми направил услугата да се разфасоваш сам и да се опаковаш в найлонов чувал. Уволнен си.

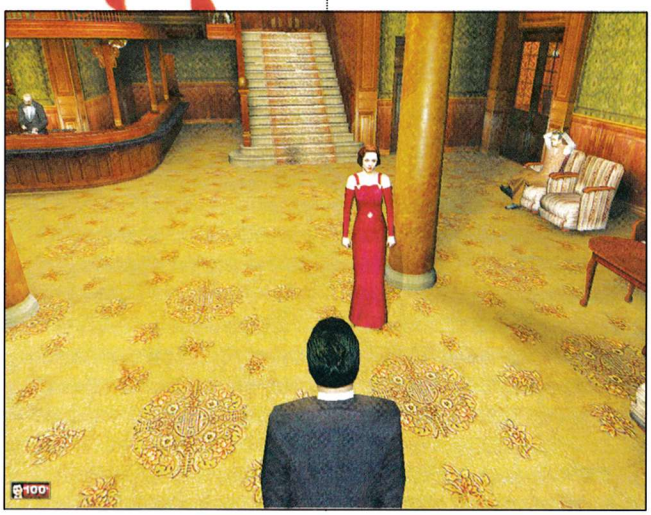
След това се обърна към журналистите:

- Момчета, имам едно предложение...

[Две години, двадесет и четири GW-броя и три месечни заплати, изплатени с прискърбие от Whisper, по-късно; кабинетът на Дона]

Дебелата хаванска пура изпълваше просторния кабинет с неприлично скъпия си дим. Диамантеният пръстен, обезобразил не едно и две лица и нежно обгърнал месестото кутре меко проблесна, когато Донът ядно раздвижи оптичната си мишка по мауспада с изглед от Сицилия. Две минути по-късно разяреният му поглед срещна надписа Mission Failed. За осми пореден път.

Осмата мишка за деня профуча през стаята, пронизвайки облаците от хавански дим и се разби в отсрещната стена малко над главите на повиканите по спешност консилиери. Snake и Un-DeaD се приближиха със спокойна крачка до бюрото му, върху което гордо се възправяше последно поколение



ЕПИЛОГ

[Пет минути и петнайсетина грьмотевични прохърквания в дует по-късно, или времето необходимо да се изпусне въздуха от двете надуваеми кукли, взети на заем от близкия сексшоп; Редакцията]

Главния огледа двете жалки, гротескни купчини плът на пода, сгърчени в неестествени пози, опитващи се да вземат въздух, едва прокарвайки го със свистене покрай надебелелите си, пресъхнали езици. Махна с ръка на екипа да разкара вехтите декори, наети от Бояна предния ден, завинти внимателно капачката на Мастиката и се наведе, за да дръпне догарящия фас „Арда“ качак от пребледнелите устни на Un-DeaD, преди да си ги е изгорил.

- Почисти тая свинщина, моля те - уморено кимна по посока двете олицетворения на вредата от смесването на твърд алкохол с трева. Чистача услужливо завлече телата в банята и ги натика във ваната. Когато се върна в стаята, Главния поклати отвратено глава. Погледът му се забули в оная безмерна тъга, свидетелстваща за съзнание присъствало на твърде много човешки падения.

- Не вярвах, че ще сработи. Мислех, че са по-трудни тези момчета. Впрочем къде каза, че си я отглеждаш тази трева, на балкона в саксийки? Хм, набери ми малко от следващата реколта. - Главния се протегна и спря камерата, извади касетката и я прибра в тайния сейф зад плаката на Diablo 2.

- Просто застраховка, в случай, че някога все пак решат да си искат заплатите - отговори на безмълвния въпрос в очите на Чистача той...

workshop.headoff.com

ALIENS VERSUS PREDATOR 2™ PRIMAL HUNT

Автор: Snake

Добре, де - нека погледнем нещата обективно - какво може да очаква човек от един експанжън - някоя и друга нова мисия, някаква история, която да разкрива нови аспекти от сюжета на оригиналната игра като съответно го предхожда, продължава или се движи паралелно с него, няколко нови оръжия и гадини и цена от порядъка на двадесетина долара. Подобренията в звука и графиката могат да се варящ чудесно на горните очаквания, а фактът, че се явява надстройка на един от най-добрите шуутъри за миналата година сериозно повдига акциите му. Погледнато от по-различен ъгъл обаче тя и порцията от бира с пържени картофи може да мине за съчетание от вода, хмел и кореноплодни, ама не е лошо да се прояви и малко талант при превръщането им в нещо годно за консумация. Талант, който от Third Law очевидно нямат. Оставям настрана фактът, че Primal Hunt се

Рейтинг	5.1
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Third Law Interactive
Разпространител: Sierra
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: sierrastudios.com
PC: PIII 450, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Никаква
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Alien vs Predator 2

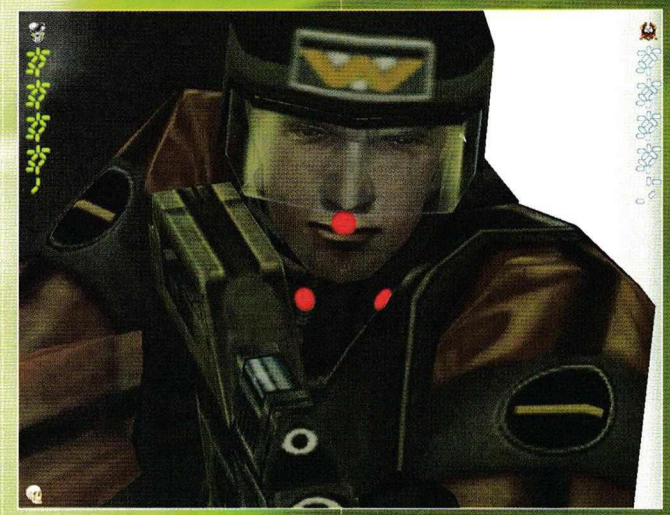
състои от общо девет забележително малки и безлични нива (по три за всяка една от расите) и може да се изиграе за няколко часа, защото вече започнах да свиквам със съвременните тенденции в игралния бизнес, които налагат правилото, че игра с повече от десетина часа геймплей е дълга. Оставям настрана дори фактът, че историята - очевидно предхождаща тази от оригиналната игра - е толкова забележително безсмислена и неясна, че не може да те мотивира по някакъв начин да продължиш напред поради простата причина, че няма да си особено наясно какво точно става, какъв е този толкова важен лов упоменат в заглавието и защо въобще ги избиваш тези хора/хищници/пришълци вместо да организираш серия от живи вериги пред парламента в София и винпрома във Враца в името на световния мир. Разбрах единствено, че извънземният артефакт, който присъства в две трети от безумно скучните кат-сцени, правени с енджина на играта, по някакъв начин се явява основен двигател на действието, но от там нататък ще се оправяш сам със сценарните недомислици. Моят метод за целта беше натискане на ескейп при появата на нова кат-сцена. Много помага.

Но, както не веднъж съм казвал, историята не е най-важното нещо в един екшън, така че нека да хвърлим един поглед на останалите експанжън компоненти. Като за начало при избора на герой в началото прави впечатление, че маринецът вече е едрогърда маринка от руски произход, а новият пришълец всъщност е предейлиън, познатата ни от предишните серии ужасеюща кръстоска между пришълец и хищник. Хищникът си е същият, но аз по принцип не виждам накъде могат да го подобряват. Дотук - добре.

Старата любов ръжда не хваща (може да хване гъбички обаче, за това я мий редовно и ползвай презервативи) и за това логичният ми избор ме отведе при генетично подобреното ми пришълче. Още първата ми-

Възприемат като излишен лукс и трябва да бъдат запазени за истинското продължение. Погледнато от подобна гледна точка Primal Hunt може да мине за перфектният експанжън, отго-

сия с него е директен римейк на първата мисия с ейлиъна от оригиналната игра, където, прясно излюпен, трябваше да си намериш гостоприемен човек, на чието лице да се лепнеш. Единствената разлика е, че този път трябва да си намериш хищник. Проблемът идва от факта, че Third Law-ците не са загрели, че в AvP2 въпросната мисия представлява главно интерактивен филм, в който се



мотаеш сред беззащитните земляни, слушаш добре написаните им диалози и буквално влизаш в атмосферата на играта, а освен това има един единствен землянин, на чието лице можеш да се лепнеш. В Primal Hunt ни се предлага съвсем стандартно екшън ниво в което с беззащитния си фейсхагър се изправяш срещу банда озверели хищници, които те убиват на всеки две минути без да им мигне вижън моуда. На всичкото отгоре си нямаш необходимите за подобен род ниво скриптирани ситуации и ако си малко по-хитър и имаш късмет можеш да се лепнеш на физиономията на почти всеки от околните хищници. И докато доволно го гледаш как се опитва, гърчейки се, да свали паякообразното ти тяло от лицето си и чакаш щастливата развръзка един надпис услужливо те информира, че гейма е оувър. Защото не си улучил правилния хищник, очакващ те в края на нивото. Ебати.

Като си говорим за нива не мога да не отбележа, че въпросните са отвратителни. Еднообразни и скучни до безумие. Въпреки идентичния графичен енджин, оригиналната игра изглеждаше с пъти по-добре от настоящето заглавие най-вече поради невероятния усет на Monolith към детайла, играта със светлините и сенките и създаването на атмосфера, каквато в Primal Hunt отсъства. Ако се върнем към пришълеца трябва да спомена и това, че той е основната причина превъртането на играта да ми отнеме цели четири часа, защото търсенето на поредната миниатюрна шахта, през която да продължа към края на нивото понякога е сериозно предизвикателство. Чак сега осъзнавам, че в AvP2 е имало нещо, някаква неуловима магия, която ме е карала да мисля като пришълец, така че никога не съм имал проблеми с ориентацията. Такава тук няма. Няма, прочее, и никакви подобрения при предейлиъна. Единствената новост е, че вътрешните ти челюсти са по-различни и лапите и опашката ти са по зеленикави. Ебати, казах.

При маринката, носеща звучното славянско име Доня, нещата също не стоят по-добре. Въпреки че - или по-скоро именно защото - е получила най-сериозен бонус към арсенала си - цели три нови оръжия - играта с нея унищожава най-важния елемент от предишната серия - страха за собствената кожа. Още на третата минута игра Доня вече разполага с пълния си

арсенал и мори пришълците с шестцевна картечница и блага усмивка. Тъпичко. Единственият начин, по който авторите се опитват да се противопоставят на огневата мощ, която сами са набутали в ръцете ти е да изсипват върху теб маси от пришълци, които обикновено да те нападат в гръб, извирайки от напълно нелогични места. Ебати, споменах ли?

Играта с хищника е обогатена единствено от някакво новo лазерно пушкало, което не върши особена работа. Имам чувството, че тя ми допадна най-много, просто защото е най-малко осрана спрямо предишната серия. Което не значи, че не беше скучна, просто не ме ядоса с нищо конкретно. Точно така - ебати.

Има и нови врагове - три броя. Грозни, досадни и преексплоатирани. Особено червеят. Доста глупаво. В мултиплейъра също няма почти нищо ново (ейлиените вече могат да хапят глави, хората имат моушън детектор с 360 градусов обхват и преносими търрети, а хищниците - една нова пушка). И въобще защо ми окепазяват по този начин хубавата игра, някой може ли да ми каже?

workshop.headoff.com

Medieval
Total War

Автори: Ripper

Лятна вечер, нейде към един... Цари затихващо оживление. След доста препирни и обещания за грубо вмешателство във физическата цялост на този или онзи игрите са разпределени и мирът бавно се възстановява от избухналия и развихрил се емоционален шок. Само двата диска на Medieval: Total War си стоят ей тъй - безпризорни. Всеки минава, поглежда и в момента, в който прочете заглавието бърза да се отдалечи, преди покачилият нозе върху бюрото си Freetap да го заподозре в проява на интерес. Виждам го как се начумерва и си мърмори, че май пак на него щяло да се падне да играе. Оставяме го да се самосъжалява и се пръскаме по групички, на лафче. Може би се питате как тогава се случи така, че четете моите, вместо неговите писания. Виновна е голямата ми уста. Та значи коментираме си ние с Balrog-а MTW-а (ама тихичко) и го сравняваме с предшественика му Shogun: Total War, когато неволно се изпуснах, че съм превъртал Shogun-а. Знаете ли Freetap има доста вредния навик да е глух за света по принцип, но да чува всичко, което не трябва. И ето, че точно тогава се разнесе гласът му: „Превъртал си Shogun, а?". Усетил накъде отиват нещата, плахо се опитвам да смотолевя едно „Ами всъщност, не точно..." - в позакъснял стремеж да замажа положението. Гладният редактор обаче (не е печатна грешка - напоследък се е побъркал на тема диети) не бива така благосклонен да се върже и след мигновен размисъл съдбата ми за следващите две седмици е решена с една единствена реплика: „Ми май ши тряа да пишеш статия, приятелю". За останалото се сещате. Това е първият ми опит да пиша и ви моля, не ме винете ако статията на ви харесва. Защото на гладния поглед на редактора може да се реагира единствено по три начина:

А: Започваш да пишеш.
Б: Започваш да пишеш.
В: Започваш да пишеш.
И аз започнах...

Рейтинг 8.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Creatyve Assembly
Разпространител: Activision
Жанр: Стратегия
Сайт: www.activision.com
PC: PII 350, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Голяма
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Shogun

Генетика и човешка природа (кратко есе).

По същество играта е комбинация от реално-времева и походова част. Походовата част се изразява в придвижването на войските ви, във вид на своеобразни „пешки", по една географска карта. Когато решите да поставите под благодатта на господството си някоя чужда територия, и с най-приятелски и човеколюбиви намерения пратите някой от усмихнатите си, приветливи генерали, придружени от радушна кавалерия и пехота в някоя съседна територия, а там, вместо с хляб и сол, те биват посрещнати от негостоприемни, мнителни, мрачни типове, които тълкуват приятелската визита като грубо вмешателство в суверенитета и съвсем непровокирано решат да изколят подопечните ви... става мазало, с други думи - битка. Тя е в реално време. За битките ще поговорим после, но до тях се стига в още два случая. Единият е когато подлият, ехидно-завистлив съсед, който алчно оглежда владенията ви от години и крои планове най-после даде воля на хищническата си природа и вродена наглост, и навлезе неканен в земите, които тънат в охолство под владичеството ви с намерение да посее в тях семената на разрухата и грабителството. Другият е когато подмолни, подривни елементи - ламтящи за власт селтаци, придумат с лъжливи думи и обещания масите и ги убедят да въстанат срещу прекрасното ви управление.

Иначе действията в играта се развиват на картата на Европа, европейската част на Русия, северна Африка и части от Мала Азия, през периода XII-XV век или (ако някой от вас е отсъствал от часовете по история), така нареченото - средновековие.

Първи стъпки, или прохождането на един бъдещ император.

Започвайки игра, ще трябва да изберете един от режимите,

учтиво предоставени от разработчиците. Първият възможен избор е **„Бърза битка“** – компютърът прави по една произволна армия за вас и вашия опонент и мелето започва. Ако тепърва започвате обаче, по-логичният ви избор би трябвало да бъде "Самостоятелна игра". Там имате възможност да играете „Кампания“, „Единична Битка“, „Историческа кампания“ и „Историческа битка“.

Мултиплейърът е пълна гавра с потребителя и единствената опция е изиграването на военни сражения (също както при Etherlords). Няма и помен от възможността да поразмените флуиди с колегата на стратегическо ниво (хм, приятелю, те флуидите е за предпочитане да се разменят с колежката и... на физическо ниво, ако може - бел. Физика). Не е предвидено да можете с приятелчета се впуснете в надлъгване по някоя стратегическа карта, като от време на време си спретвате по някое доволно яко меле в спор за дадена провинция. Какво повече да кажа - по-добре да го нямаше.

Историческата битка пресъздава атмосферата на реални военни стълкновения от миналото.

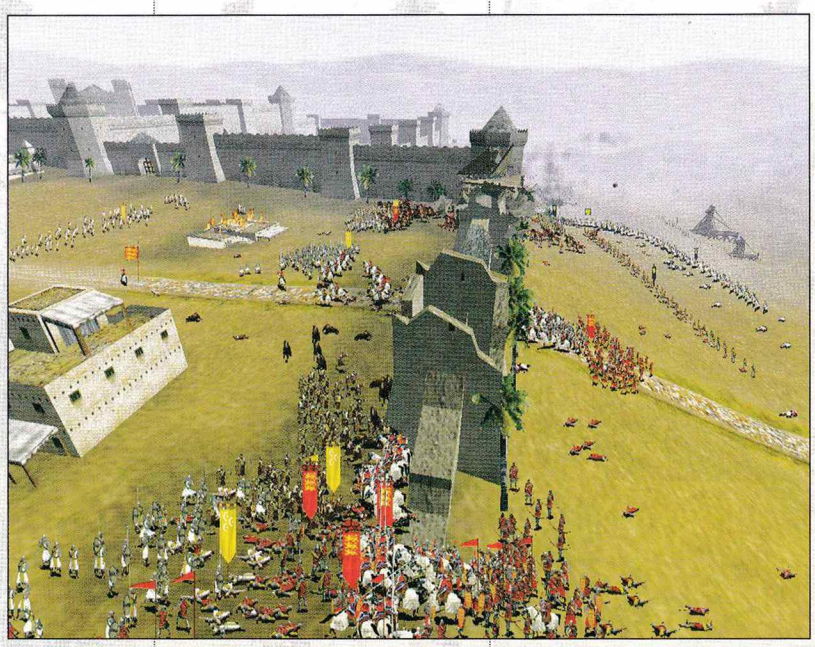
Историческата кампания е идентична като замисъл, просто вместо една ще се наложи да проведете поредици от 2-4 битки.

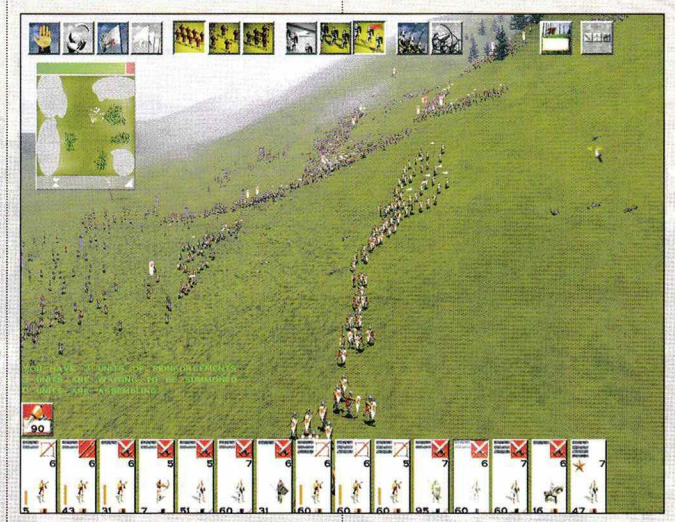
Общо взето тези режими са по-скоро пълнеж и може би донякъде поразнообразяват играта, но представляват интерес най-вече заради идеята да се вживеете в ролята на някой велик пълководец или пък да промените историята като спечелите или изгубите някоя битка, чиито действителен завършек е бил друг. Затова сега ще се спра на...

Соловата кампания.

Започвайки я, най-напред определяте трудността, след което избирате измежду трите периода: ранен, напреднал и късен. От този избор зависят две неща. Първото е степента на развитие на провинциите ви. В ранния те представляват предимно голи поля (Голи! Голи ли чух? Къде, къде са голите?... - бел. щатния воайор) без нито една сграда, докато в късния са вече доста силно укрепени и застроени (ама голи има ли, или всички са със замаска, хоросан, бръшлян и всичко останало - бел. заинтригувания студент от ВИАС). Второто следствие от избора ви е стартовата година. Тук се налага една вметка - независимо в кой период (респективно година) започнете кампанията свършва в 1443г. Така че, ако започвате в късния период ще трябва да сте доста бързи, в противен случай точно в 1443г. ще изгледате печално, печалния надпис DEFEAT и ще сте много печални, защото - съгласете се - печално е човек да загуби маса време в игра и в един момент да видите, че трябва да започне отначало.

Освен годината можете да изберете и цивилизацията, с която ще играете. От това зависи стартовата ви позиция. Англичани, французи, испанци, германци, холандци, руснаци, поляци, унгарци, турци, египтяни, араби, византийци, датчани... Имаше и други, но не ги помня. Едно обаче знам - българи няма (е, може би в експанжъна...). До известна степен изборът на нация определя и състава на войската. Католическите раси разполагат с различни видове пиконосци, рицари, мечоносци и стрелци. Православните (руснаците най-вече) наблягат на леката кавалерия и пехота и конни стрелци. Византийците газят вразите главно със специалната си Византийска пехота и тежката си кавалерия - така наречените Катафракти, освен с тях разполагат и Naphtha trower-и, които мятат гърненца със запалителна течност (Гръцки огън) и всяват паника в редиците на врага. Мюсюлманите почти нямат тежка кавалерия и пиконосци, което ги прави силно уязвими за атаки с рицари. Общи за всички нации са селяните, стрелците и обсадните съоръжения. Цялата карта е разделена на около 100 провинции, разпределени между нациите в зависимост от стартовия период. В ранната епоха играта с Византийците е смешно лесна, още в началото владеете едни от най плодородните провинции и позицията ви е лесно защитима. Пак в този период играта с Испания е неспирна борба за оцеляване Арабския халифат е в разцвета си половината иберийски полуостров е в ръцете му от север дебнат Англия и Франция – положението е отчайващо. В късния период играта с Франция ще ви се стори истински Ад обградена от мощните Англия, Германия и Испания с мизерен излаз на море (по-късно ще разберете колко е важен излазът на море) стратегическата позиция на Франция в този период е отчайваща. Същата е ситуацията и с вече залязващата Византийска империя - Турците са във възход.





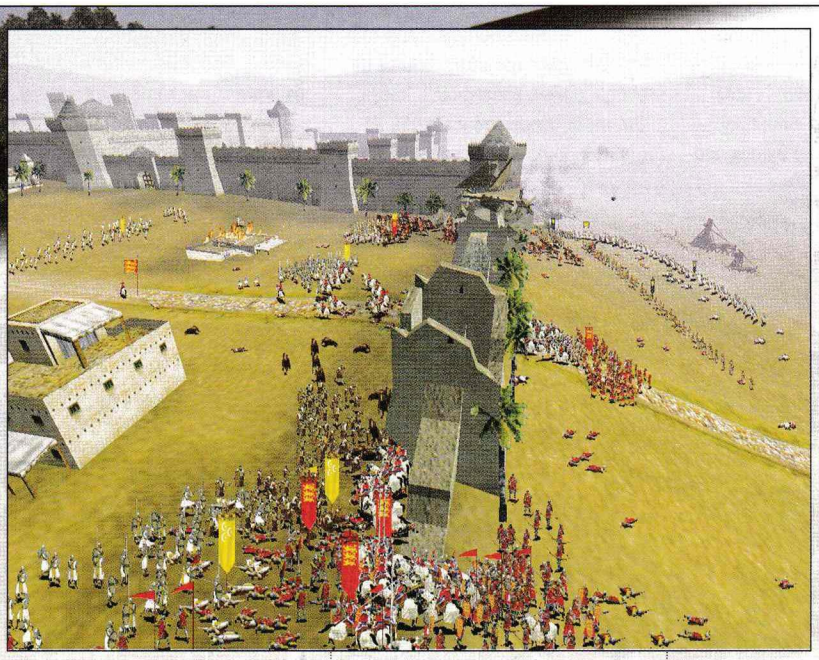
Играта на кратко, с три изречения, или как Medieval влияе на сексуалния живот.

Зарибяваща. Страшно зарибяваща. Олелее, кога стана 4 часа (изпуснах XXL-а).

Тествана система

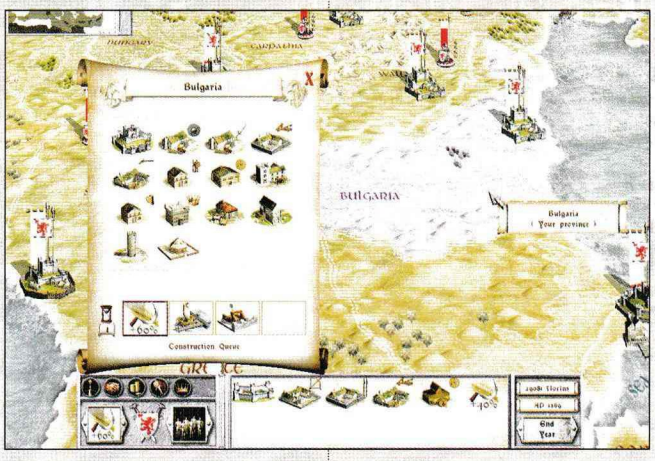
1) Тествано на: T-bird 1Ghz, 256MB RAM, GeForce2GTS - върви перфектно без грам забавяне

workshop.headoff.com



Играта надълго и широко, или какво очаква всеки, който се опитва да отбие номера пред главния редактор с три изречения.

И така, видяло се е, че няма да се размине по кратката процедура. Обичам леките коли и леките жени, обаче Главният не си пада по лековатите статии. На

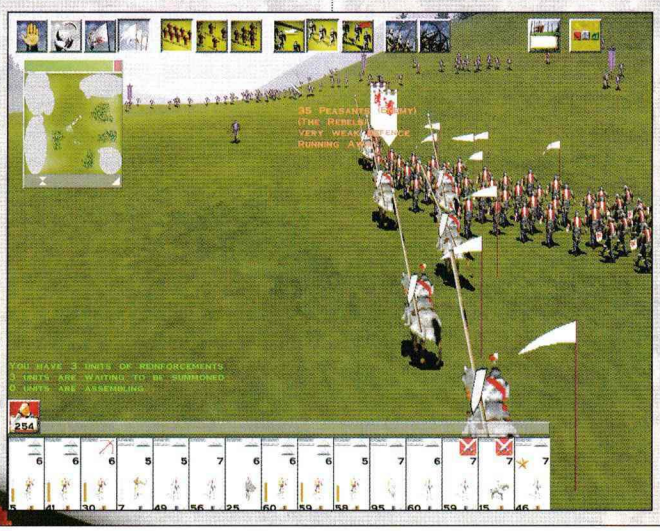


работа. Има, значи, два начина за победа в тази игра. Единият е чрез велики дела от сорта на „Недопускане да бъдат превзети ключови провинции", „Монопол над търговията с едикакво си" и т.н. Общо взето лиготия. Истината е във втория метод - Доминацията, всичко живо под ножа. Аз така играя.

В началото имате 1 до 8 провинции и по 100-150 войника за всяка от тях. Пред вас стои нелеката задача да завземете останалите 100. За целта е нужна **Армия,** която от своя страна се състои от отделни войскови части. Когато тренирате нова войска в някоя от провинциите си всъщност тренирате една такава част. Например 100 Feudal sergeants, 60 Chivalric Man-at-arms, 60 Archers или 40 Chivalric Knights бройката 100/60/40/20 е предварително зададена, зависи от конкретния тип войска и не подлежи на промяна. С други думи ако си поръчате Стрелци на следващия ход ще разполагате с една рота от 60 такива. Войските се поръчват в замъка. Във всяка провинция можете да строите само един замък, подлежащ на постепенно развитие. Всяка сграда или ъпгрейд изисква определен брой ходове (тук един ход е равнозначен на една година) и, разбира се - парички. Паричките идват от данъците, с които облагате провинциите и зависят от благоустройството им. Основна част от приходите се крепи на фермерство и добив на някакъв ресурс (сол, злато, сребро, мед), съвсем малка част (тук има изключения) идва от търговия. За да увеличавате приходите си или трябва да завладявате нови провинции или да облагородявате вече придобитите, за целта имате на разположение множество сгради – Trader, Improved farming +20/40/60 и 80%, Gold mine. Сградите за производство на войски са с по няколко ъпгрейда - Spearmaker -> Spearmaker's workshop -> Spearmaker's guild -> Master Spearmaker. За да строите подобрените версии най-напред трябва да подобрите крепостта на тази провинция, примерно за последен левъл сграда от типа на Master Spearmaker ви трябва последен левъл крепост – Fortress (струва майка си и баща си и се строи 20 години).

Възможните сгради са твърде много, за да ги изброя всичките. Аз така и не успях да застроя докрай някой замък. Но най-общо казано можете да строите сгради за тренираме на определен род войска, мини, разни ковачници и прочие постройки подобряващи качеството на въоръжението и дори повишаващи морала на войскарите, пристанища и докове, църкви, манастири и какво ли още не. Сами ще ги видите. Църквите, например, повишават лоялността на населението и освен това покръстват езичниците в провинцията ви. Ще разберете за какво говоря когато започнете да завземате арабския свят и на всеки ход избухват въстания на верска основа.

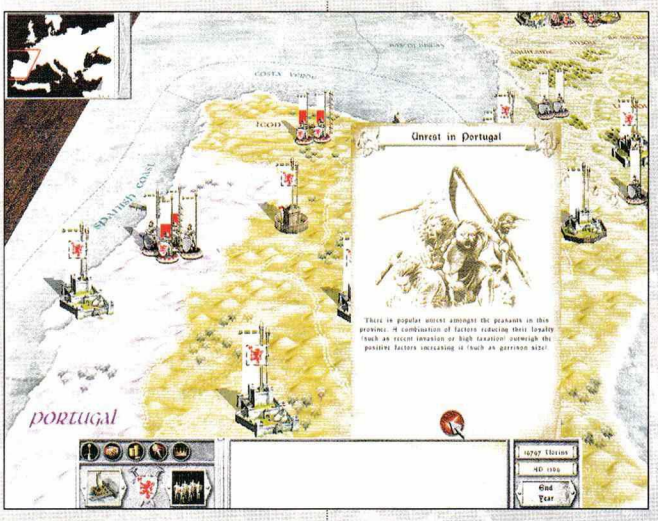
Но да се върнем на войската. Във всяка част едното човече се води командир и си има произволно име примерно Сър Еди си Кой, който притежава следните показатели вариращи в границите от 0 до 9: Лоялност, Командирски умения - представени са като звездички (така и ще ги наричам за напред) и са най-важният показател, определящ колко добре командира води армия и доколко верни ще са му подчинението когато на бойното поле стане напечено, Dread и Аситеп (последните не се наемам да преведа). Когато в армия съберете множество войскови части за генерал се назначава командирът с най-много звезди, ако има няколко с равен брой се назначава командирът на по-добрата като качество войскова част (изключение прави кралят, който винаги командва армията, в чийто състав е). Монархът е ключова фигура, ако умре и не си е подсигурил наследници от мъжки пол – Game Over. За съжаление в играта не е предвиден

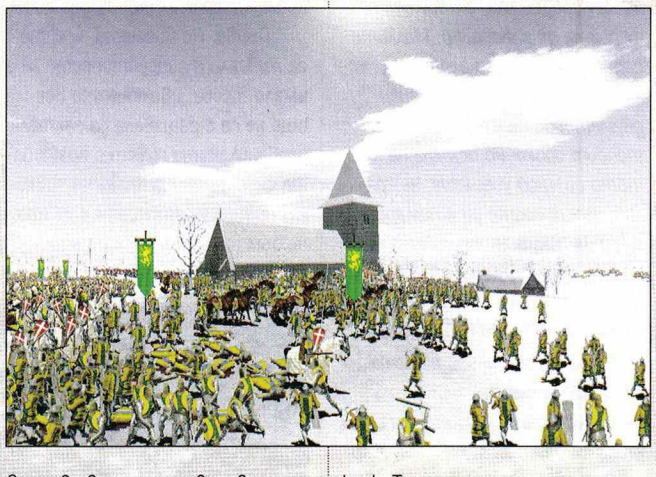


RPG елемент, разиграващ се в спалнята на кралицата, затова ще трябва да се задоволите от време на време с кратко съобщение, в което се споменава, че кралицата е родила син/дъщеря. Децата ви не се появяват на сцената докато не навършат пълнолетие – 15 години за момичетата и 16 за момчетата. Единствената функция на принцесите е да ги ожените за някой монарх за да сключите съюз с него. Принцовете от своя страна са едни от най-добрите ви генерали. При евентуална смърт на краля (в бой или от старост, когато навърши 60-70 години) единият от принцовете го наследява, а другите си остават принцове като братя на краля. Когато вторият крал умре и бъде наследен всички принцове от първото поколение вече се падат чичовци на новия крал и титлата принц им бива отнета – те стават обикновени благородници. Тази процедура се повтаря през 2 поколения. Ще помислите, че е жестоко тъй да отнемат титлата на старите чичковци. Ха-ха изобщо не е така защото те заменят титлата принц за безсмъртие - генералите, за разлика от краля и принцовете нямат възраст и не умират от старост. Освен това всеки генерал без титла може да получи такава, титлите са два вида - титла за владение (Lord of Ireland, Duke of Aragon) и административна титла (Constable of the Tower, High admiral of north sea), като всеки генерал може да има само една титла. Титлите са под формата на свитъци, които с „драг&дроп" връчвате на генерала и повишават няколко от качествата му. Титла за владение има всяка провинция, административните титли от своя страна се появяват, когато построите определена сграда (Marshal's Palace, Admiralty).

Като стана дума за Адмиралтейството да кажа и няколко думи за ролята на моретата. Те, както и сушата, са разделени на около 30 зони. За да контролирате зона от морето трябва да имате ваш кораб в нея и да няма вражески кораби (ако се появят просто ги унищожете). Контролът над морето е ключов – той ви осигурява бързо придвижване на армиите, които иначе се придвижват с по една провинция на ход. Морският транспорт може да ви съкрати понякога по 10-на и повече хода, защото ако контролирате всички зони между провинции А и Б прехвърлянето на армия ви отнема само 1 ход независимо от разстоянието между двете.

Мисля да завърша с битките. Тук е истинската прелест на играта, не че съчетанието между 3D терени и 2D обекти блести с нещо особено, просто гледката на 5-6 хиляди войника вкопчени в битка на живот и смърт е уникална за жанра. Да видиш препускащите по склона рицари с гордо развети знамена, това как свалят пиките и ускоряват малко преди сблъсъка с врага е невероятно преживяване (стига рицарите да са твои). Поради споменатата мащабност, калпавата камера и недъгаво управление в битките човек трудно би могъл да бъде равностоен противник на компютъра. AI-то в битка е невероятно, ще ви дам един пример: Веднъж имайки 50% числено превъзходство нападнах англичаните, естествено те се бяха настанили на най-високия хълм в района. Фронталната атака беше немислима, докато войската ми се катереше с мъка по хълма (това между другото е съпроводено с умора във войскарите и оттам с падане на морала и бойния дух) отгоре стрелците я избиваха безмилостно. Оглеждах наличната си войска мислейки какво да предприема и забелязах, че една група рицари в тила ми е мъртва, докато се усетя втора я беше последвала. Причината бяха скритите в гората зад мен 100 Longbow archer-а прикривани 200 пиконосеца. В момента, в който се обърнах да накажа наглеците по хълма се втурнаха 300 английски рицаря и ме удариха в гръб - битката беше загубена.





За това ви препоръчвам в началото да оставяте големите битки да бъдат решавани автоматично и да водите само помалките, едва след като понатрупате опит може да си позволите да се пробвате в голямо меле. Иначе две са нещата, които имат значение в битките. На първо място тактическите ви умения да дислоцирате добре преди битката войските си, така че по възможност те да заемат височините, както и умното използване на наличните родове войски и бонусите, които те имат срещу друг тип войска (примерно е гибелно да противопоставите на бързата конница стрелци, стрелците ги изтегляте назад, а отпред изкарвате копиеносците). Второто е командирските умения на генерала - дори и при много голямо числено превъзходство можете да загубите битка ако войската ви загуби бойния си ентусиазъм и се разбяга пред шепата силно мотивирани, сплотени и агресивни главорези на противника.

За да приключа с тази част искам да кажа само едно - тук, в тази игра, видях, а и почувствах действително какво означава да си главнокомандващ. Научих се да мисля тактически, да зная какво означават флангове и център на армията и какви войски трябва да има разположени там; видях как една войска се разтваря като подкова и обгражда друга, изколвайки я до крак. Тези усещания ще запомня за дълго.

Финал, или нещо като субективно мнение.

Въпреки споменатите проблеми с камерата и на моменти доста затрудненото управлението, Medieval: Total War за мен си остава една много добра игра, ангажирала около 150 часа от живота ми. За съжаление не е от типа игри, който бих преиграл след няколко месеца, просто в един момент става отегчителна.

workshop.headoff.com

Dino Crisis 2

Resident Evil с динозаври...

Автори: Guerrero&Master

Масивният крак на трицератопса се заби в ниската суха трева, вдигайки малко облаче прах, след което една огромна, леко триъгълна глава захапа няколко стръка и започна да ги дъвче невъзмутимо. Папагалската човка, която служеше за глава на огромното животно направи няколко движения и застина неподвижно, от някъде се чу рев на тиранозавър. Малките прокомпсогнатуси зацвърчаха уплашено и побягнаха, правейки двуметрови скокове. Трицератопсът спокойно остана на мястото си, той усещаше, че кралят на гущерите си е намерил жертва. Само че жертвата не изрева подобаващо като бъдеща вечеря, а вместо това из въздуха се понесе цветиста псувня смесена с отчетливо потракване на картечница.

***3500 points!** - Очите ми щяха да се залепят за монитора. Вярно, кораво беше проклетото влечуго, но предсмъртния му рев ме направи богат. Връщам, се веднага в кораба и купувам така бленуваната броня. Ха сега да ги видим велосирапторските гадчета, как ще му пуснат кръв на облепения със стомана персонаж. Отново съм в джунглата. Велоцирапторите не подозиращи за ъпгрейда, се нахвърлят отгоре му като побеснели. 5х комбо! 7х комбо! Продължавам в захлас да трепя гадините, като същевременно един факт започва да си пробива път към съзнанието ми: **„Те нямат край! Кланицата ще продължи вечно, муахахаха!“**...*

Сега вече по-сериозно, да си призная, излъгах те. За две неща.

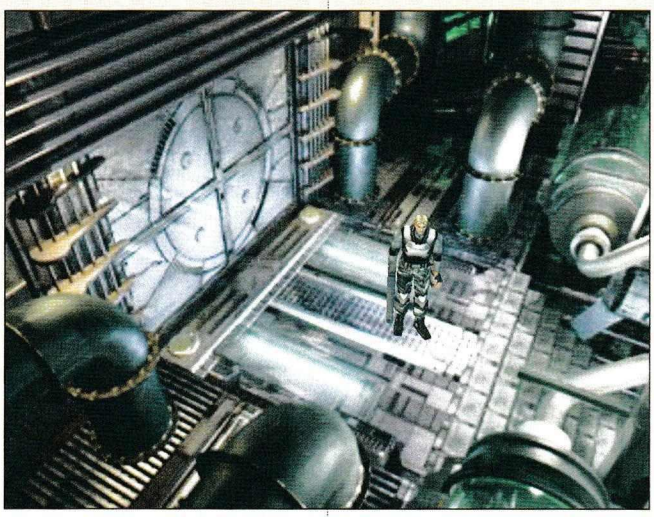
Първо. По времето, когато са живеели трицератопсите не е имало трева, еволюцията все още не се е решавала да застеле червеникавата пръст с познатата днес зеленина, така че човките на трицератопсите (за тях не съм излъгал!) служат единствено за късане на листа.

Рейтинг	7.8
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Екшън от трето лице
Сайт: www.capcom.com
PC: PII 300, 64MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 45 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Resident Evil

И второ. Пипнеш ли тежката картечница става все едно дали си екипиран като рицар или келтски наемник (както майка те е родила) - започваш да пречукваш всичко що мърда с по един откос.

Преди да се сдобиеш с това смъртоносно бебче обаче те чака бая зор, така че да караме поред.



Можеш да започнеш играта, избирайки между два героя: млад, русоляв пехотинец (не ме питай за името) и още по-млада пехотинка Regina (виж тая я помня, ако й видиш балкона ще разбереш защо). Има и един трети, полуиндианец, полу- каубой, голям образ, но се появява единствено в междинните анимации. Половината от играта управляваш мацето, през останалото време бабанката. Историята е толкова заплетена, усукана и неразбираема, че единственото прозрение, до което успях да достигна във връзка с нея беше, че някой много, ама много е искал да докаже колко дълбока и драматична може да бъде една история с динозаври. Трогателно!

Накратко. Тримцата герои, барабар с един въоръжен до зъби отряд са пренесени във времето (разбирай Триас или Креда, когато върлуващите господари са били динозаврите) по следите на S.O.S., подаден от научна експедиция. Та, телепортират се значи, нашите, устройват си лагер в гората край станцията и **докато си препичат миризливите кубинки край огъня с кеф си мислят „къв е гот да си на почивка, при това без да те хапят комари“ (тогава още е нямало)**

Да, ама се оказва, че комарите не са чак такава напаст и това скоро става ясно на всички с *болезнена* откровеност, когато глутница велосираптори изневиделица ги връхлита и... нека го кажем така - свежда бройката на отряда до въпросните двама - мацето и пичът с интелектуалното излъчване на тухла четворка. Опрели гръб в гръб (не бе,

не са обратни, просто положението го изисква) те се опитват да продължат да бъдат последните оцелели поне още малко. И точно тук в историята се появява ироничната усмивка на съдбата, поднесла спасението под формата на един огромен и бая разлютен от отлаганата дълго закуска Tyrannosaurus Rex, който прогонва велосирапторите. Голяма работа, ще кажеш, просто ще бъдат изядени на една, вместо на няколко хапки. Да, да, ама не, защото внезапно отнейде се появява третият ни герой, който с присъщата на каубойците (и индианците също) невъзмутима точност отстрелва с базука студенокръвната гад право в окото. Нашите, от своя страна, не особено героично, но за сметка на това панически се хвърлят през глава към близката горичка и спасяват кожите.

Следва продължение...

Стига толкоз история, по-важното е да знаеш, че нататък те чакат още доста приключения, изследване на научна база, спасяване на град, нападнат от динозаври, разгадаване на няколко загадки и мистерии, свързани с произхода на странната раса, с която ще се сблъскаш при неблагоприятни обстоятелства, а като капак на всичко накрая ще проведеш и разговор със самия себе си.

Японска му работа.

И като казах "японска" да поясня, че Dino Crisis 2 всъщност е **Playstation-ски порт,** което би трябвало да си стоплил още с прочитане на името на разработчика.

Тя се води т**В**ърд пърсън екшън и е реализирана подобно на Resident Evil - триизмерни фигурки на герои и противници, съчетани с 2D декори. Ужасно звучи, знам, но изненадващо играта не изглежда чак толкова зле, търпи се, особено при активирани максимални детайли и графични екстри. Всяко място има уникален облик. Камерата е статична, но винаги перфектно разположена и придаваща характерен кинематографичен оттенък на събитията на екрана.

Да оставим обаче камерите и да се върнем към началото на играта. Там те чакат една най-обикновена пушка (помпа) и остро мачете. Докато - следвайки фабулата - размотаваш персонажа си из разните горски дебри/изоставени складове/градски улици, превръщайки го лека полека в самоходен арсенал, накичен с какви ли не средства за бърз пренос до оня, по-добрият свят, ще се радваш на вниманието на десетки, стотици, че и хиляди кипящи от ентусиазъм и нетърпение да се възнесат до въпросния мераклии. Разбира се става дума за динозаври от всякакъв вид и калибър, но предимно велоцираптори, които ще прострелваш отдалеч, подпомогнат от забележително интелигентния Auto Aim (за незапознатите – автоматично прицелване). А ако си любител на по-силните усещания можеш да кълцаш люспестите твари с мачетето. Оръжията се закупуват от специални терминали (магазини), пак оттам се сдобиваш с амуниции и health recovery items, които ще ти възстановяват кръвта в напечетените ситуации.

Всеки убит ***донор***-завър носи т.нар. extinction points, количеството на които зависи от - образно казано - размера на зъбите му. Иначе казано - колко е корава и опасна гадината. Убивайки в бърза последователност два динозавъра реализираш **2x** комбо, което носи допълнителни точки. При **3x**, **4x**, **5x** и т.н. точките са още повече. Иначе казано:

„Убивай бързо, умирай трудно, стани богат. За да убиваш още по-бързо, да умираш по-трудно и като си седнеш накрая на портфейла да си толкова нависоко, че да си видиш задника."

Тествана система

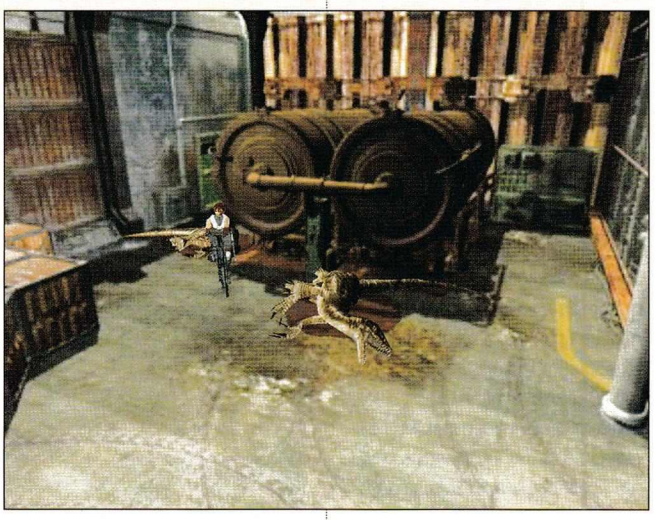
1) Thunderbird 1 Ghz; 256 RAM; GeForce 2 PRO 64 RAM - *играта върви перфектно*

Лични мнения

Guerrero&Master

Иска ми се да бутна всички японски сценаристи по пързалка с бръснарски ножчета. Това е най-гнусно заплетения сценарии, който съм виждал някога. Камерата макар и перфектна за жанр-а си все пак успя на няколко пъти да ме дезориентира достатъчно, че да се наложи лоудинг. Но най- ми липсваше усещането за мощ, като хвана rocket launcher. Иначе играта е... вманиачаваща. Сам се чудя как ми се изплъзна това, но е факт. Отиде ми съня с нея. Персонажите са свежи и бе доста лесно да ми се прииска да ги придружа и в други приключения от поредицата. Жалко, че за PS не се разработват експанжъни, малко допълнително време щеше да ми се отрази прекрасно. Като десерт авторите са се постарали да ни сервират и няколко допълнителни игрички след края на Dino Crisis 2, което на мен поне ми направи приятно впечатление. Не съжалявам, че играх!

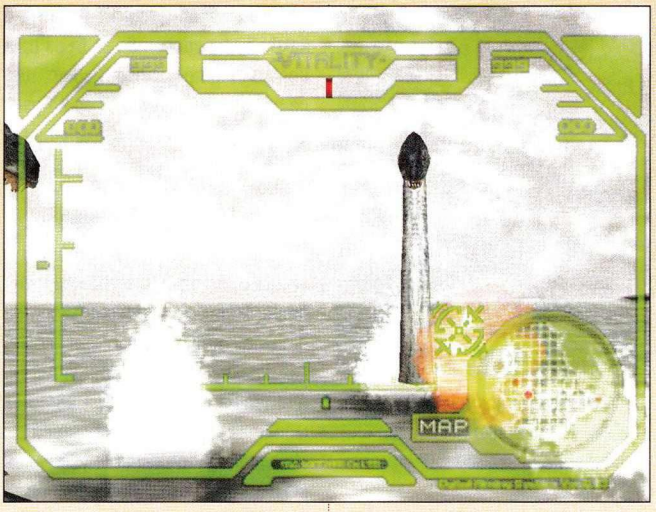
Това е смисъла на играта, макар че, след горните изречения, никак няма да се изненадам ако в някой мастит „о***труд***ен" ежедневник се появи заглавие *„Списание насъсква деца за убийци"*. Да не се отплесваме с това сега обаче, а да си гледаме статията. Та на въпроса. При няколко изпълнени комбота и напускане на област без да си докоснат

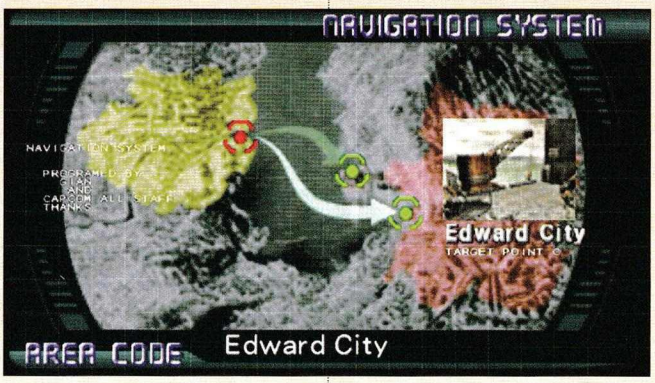


от влечугите (получаваш респектиращите 10 000 points, стига действително битката да е била тежка) можеш да си позволиш някои от специалните предмети. Това може да е броня, предотвратяваща кървенето или такава,

workshop.headoff.com

която намалява нанесените щети наполовина. С точките можеш да си закупиш и някои други интересни джунджурии. Примерно сребърна карта, увеличаваща изискващото се между убийствата време, така че те да ти бъдат зачетени като комбо. В комплект със златната карта, която пък увеличава точките, получавани за всяка пречукана гад тя струва повече от 50 000, почти колкото rocket launcher, но пък си струва. За справка, един велосираптор нормално носи по-малко от 1000 точки, а пък хич не е лесен за трепане. Има





смисъл да похарчиш натрупаното и за модификация на primary weapon-а. Добър избор би била и аптечката, посредством която да възкресиш персонажа си, ако някой по-настойчив динозавър му свети маслото.

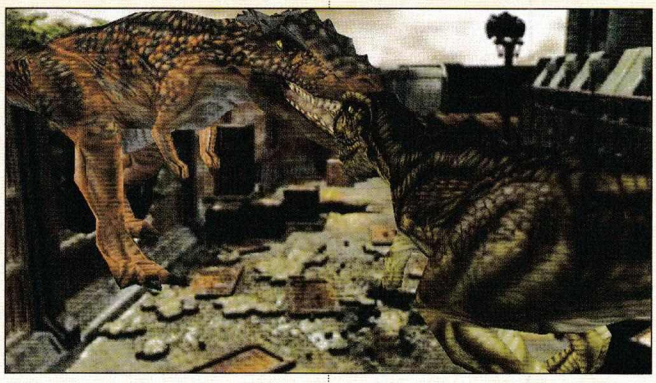
Проверявай абсолютно всички обекти (били те и двуизмерни!) за скрити аптечки или файлове. Из картата са разпръснати 11 *Dino Files*, всеки от които дава обширно инфо за някой от враговете ти. Височина, тегло, поведение, как е по-добре да го елиминираш. На мен това много ми помогна когато трябваше да видя сметката на едни пещерни създания с глава на сублезъб тигър. Оказа се, че единственото оръжие, чиито заряд може да пробие бронираните им гърбове е противотанковата пушка. Ако ти свършат куршумите за нея, единственият вариант е вторичното оръжие Chainmine, което преобръща динозавъра по гръб, откривайки незащитения му корем.

Освен типичния за такъв род заглавия екшън в играта ще откриеш доста аркадни елементи, като например ситуацията, при която от задната част на бясно движещ се джип ще ти се налага да пуцаш с преследващите те трицераптоси, а също и jump'n' run геймплей. Последният най-вече в подводните участъци, където реещ се в дълбочините в сигнално жълт водолазен костюм, се сблъскваш с препятствия изискващи доста подскачане.

Като приятна изненада бих определил и интерфейса в Dino Crisis 2, особено начинът, по който е реализиран инвентара. Натискайки **Tab** активираш паузата и се появява меню, от което да си избереш каквото ти е нужно. По време на игра ще се наложи да събираш и всевъзможни key items, задължителни за отваряне на дадена врата или активиране на съоръжение. За напредъка ти нерядко ще се наложи и консултиране с картата, която е удобна и лесна за ползване, освен това услужливо ти показва през кои врати можеш да преминеш.

Е, спокойствие не е точната дума, защото ако авторите са решили, че дадена област трябва да гъмжи, то тя ще е постоянно населена, независимо какви усилия си приложил в обратна посока.

Същото важи и за усилията ти да се запишеш когато ти скимне, или пък да излезеш от играта по някакъв що годе нормален начин (разбирай чрез натискане на Quit или Exit), Alt+F4 е единственият шанс. Save-нето пък става само на определени места - в споменатите по-горе „магазини". Краткостта на играта е другият сериозен минус, който изплува на повърхността на развихрилата ми се критичност. На мен ми отне точно 9 часа и 21 минути. Разбира се нищо не пречи да превъртиш играта после и на по-висока трудност или пък да се пробваш да намериш и секретния Dino File, който аз не успях да открия. Кой знае каква люта твар се крие зад него.



В Dino Crisis 2 нива няма. Целият свят е разделен на области, които обикновено са двупосочни, т.е. можеш да се върнеш на предишното и да потърсиш липсващия предмет на спокойствие.

Добрата новина, е че със събраните точки накрая можеш да закупиш нов персонаж (а те са най-различни от хора динозаври, дори танк, като всеки от тях струва различно). След което да участваш с него в своеобразна файтинг игра. Ако нервите ти издържат да настроиш контролите, можеш да предизвикаш някои отворко на един своеобразен динозавърски Tekken. Последната екстра е „гладиаторската арена" (то не му е това името ама аз го нарекох така, за да опиша най-точно същността му). Срещу избрания от теб персонаж се пускат различни противници. От начало няколко раптора, после тиранозавър, после ХИШНИКУС ГИГАНТИКУС, после ... страшилищата на кеч федерацията Guerrero&Master...

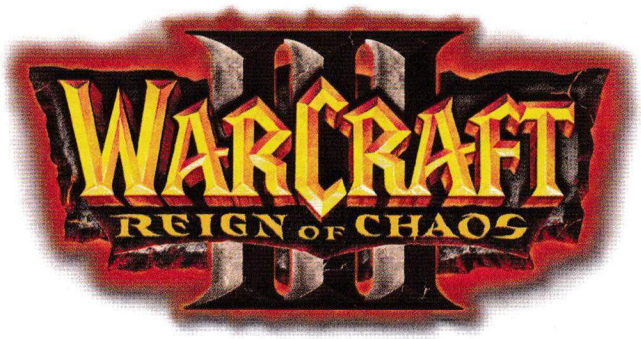
gamers' WORKSHOP
списание за компютърни игри и мултимедия

HiComm HiComm
списание за компютърни технологии и телекомуникации

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

ПРЕДСТАВЯТ

Турнира по



За големия шлем

: 21
: Alien's Club #
: Alien's Club #

С ЛЮБЕЗНОТО СЪДЕЙСТВИЕ НА:

Battlefield 1942

Автор: Светослав Александров

Проклетите шваби отново налитаха. Положението ни изглеждаше безнадеждно. От купола на последния ни танк обходих с поглед височината, представляваща единствената все още контролирана от нас позиция от бойното поле и се прибрах вътре. Представлявахме окаяна гледка - налягали по почти голия терен омаломощени пешаци, въоръжени кой с гранатомет, кой със снайпер, кой с каквото друго е намерил. Някои се бяха прислонили около порутения бункер, разчитайки да се предпазят поне частично от Ада, който ни връхлиташе... Напразно - нищо не можеше да ни спаси от стоманените немски грамади, които вече се задаваха в далечината.

Открихме огън веднага щом влязоха в обсега ни на действие. Това почти не впечатли тежките танкове, но поне накара съпровождащата ги пехота да потърси прикритие. Инженерите в подножието вече привъриваха със залагането на мините - единствената реална опасност пред несломимите немски бойни машини. Трябваше да ги привлечем върху експлозивите. Видях далечните отблясъци на изстреляните вражески оръдейни изстрели и подкарах машината с пълен напред. Тя беше единствената цел на хълма, заслужаваща разхода на снаряди. Достатъчно бяха само едно-две точни попадения и танкът ми щеше да се превърне в купчина безполезна стомана. Не сгреших - откъм доскорошната ми позиция се разнесе грохот от експлозии. Връщане назад не можеше да има, ако успеех да намеря път между мините, може би враговете нямаше да заподозрат какво са им приготвили сапьорите ни. Някакси си проврях танка всред недобре прикритите експлозиви, без да проличи, че се стремя да лавирам между тях, или поне така се надявах. Нямах време да се чудя дали някой е забелязал каквото всъщност правя, защото първият снаряд удари машината ми веднага след като напуснах смъртоносната зона.

Дадох изстрел наслуки и изскочих от танка толкова бързо, колкото можах. Запълзях по-далеч от експлозиите, довършващи остатъците от последната ни бойна машина...

Враговете бяха все още далече.

Идваха като на парад. Добрах се до позициите на моите другари на хълма, където ме превързаха и въоръжиха. Гибелта приближаваше, замислих се за оставащите ми минути и всичко онова, което бях извършил през тази война.

...Спомних си как на друго място и по друго време, докато карах разузнавателен джип, се натъкнах на насрещно движещ се вражески танк. Като по чудо се разминах с него и докато се завърти да ме последва вече ни делеше цяло възвишение. Малко по-нататък се забелязваше още едно, под билото на което имаше изоставено зенитно оръдие. Дадох газ до тенекията и скочих, оставяйки возилото ми да превали хълма по инерция, за да е скрито от погледа на преследвачите. Пропълзях до малокалибреното оръдие и зачаках увлечения в преследването танк да ме подмине, след което направих задната му броня на решето. Екипажът му дори не разбра какво го сполетя...

...Друг път в най-напечения момент на танков бой, когато японската бойна машина беше толкова близо, че можех да видя лицето на шофьора й през процепа за управление, над нас се чу онзи несравним с нищо друго звук на пикиращ бомбардировач, устремен неумолимо към целта си. Сражението беше толкова напрегнато, че не можех да погледна чий е самолета, просто се замолих и този път бомбите да са предназначени за врага, а не за мен, и затаих дъх. Миг по-късно пред погледа ми имаше само обгорели останки, смътно наподобяващи японска бронирана машина...

...Пред очите ми изплува и картината на онзи ужасен миг, в който осъзнах, че изтребителят ми е свален дълбоко над вражеска територия. Още преди парашутът ми да приближи земята, видях към мен да се носи джип с тежко въоръжени врагове. В намеренията им не можех да се усъмня и за миг. Застрелях единия, но към другия нямах добра видимост. Опитах да го прострелям, но пропуснах, а той ме чу и се скри. Показа се на друго място, но пак не улучих. Този път ме видя. Подаде се пак и се прицели...

Една по-силна експлозия ме върна в настоящето. Очевидно гадовете бяха налапали стръвта и газеха из мините. Малко зад останките от доскорошния ми танк имаше още едни, доста по-внушителни. Всред враговете настана суматоха, видях как един панцер се опитва отчаяно да заобиколи няколко мини, а зад него се промъква инженер с експлозив в ръка и го поставя зад купола на металната грамада. Миг по-късно от нея панически изскочи танкист, само за да бъде разстрелян от все още действащата картечница на бункера. Тъкмо когато изглеждаше, че швабите ще се прекършат, подложени на обстрела на гранатометите и заклещени от мините, до мен прозвуча силен вик, после още един. В суматохата няколко вражески снайперисти се бяха изкачили на близката камбанария и сееха смърт. Много от нашите вече се гърчеха в агония, а непрестанният обстрел пречеше на останалите да се прегрупират, за да отвърнат на огъня. Повечето дори не осъзнаваха откъде идва той. Недалече вдясно от мен се чу стон:

- Ааах, не си чувствам краката вече!

- Така ли, колега, я дай да видя! Ами че какво искаш, като ти ги няма?!...

Рейтинг 9.3

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Digital Illusions
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.ea.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Голяма
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Голяма
Прилича на: Medal of Honor

Смях от шестнайсет гърла огласи залите на клуба. Смея да твърдя, че от тази „нощна", едва ли някой остана недоволен. Ние бяхме може би първите хора в страната имали щастието да играят пълната версия на отрочето на Electronic Arts. А тази игра няма как да не я харесаш! Като за начало всичките ония словоизлияния отпред са просто художествено представени реални ситуации, от които съм бил част по време на тестването на играта и демото преди това. Просто в Workshopa не е прието да се описват по друг начин подобни моменти (то имаше и доста други, ама повечето бяха с фатален за персонажа ми изход, та ги премълчах за да върви приказката, не за друго). Но стига за това, да караме по същество.

Жанрът

Както безспорно сте се досетили е тактически екшън в първо лице. Действието ни пренася последователно в регионите на ожесточени сражения, част от Втората Световна Война - Европа, Тихия океан, Африка. Представени са няколко десетки, повече или по-малко известни, стълкновения. Мисля, че това горе-долу изчерпва и въпроса за историята на играта.

Има солова кампания с ботове, чиято основна цел е да запознае играчите с основните положения от геймплея. Управляваните от компютъра персонажи са дяволски точни, особено на по-високите нива на трудност. Уменията им да се справят с разнообразните ситуации, които играта предоставя, както и с управлението на превозните средства в нея са завидни. Само че, както соловата кампания добре илюстрира, това не е достатъчно, за да победиш в игра като тази.

За да спечелиш е необходимо най-вече да си добър тактик, и не само ти, а и останалите ти съотборници, необходима е перфектна координация и работа в екип

- отличителни черти, с които все още нито един бот не може да се похвали.

Режимите на игра са няколко (част от тях стандартни), но този, който ще се играе най-много според мен е един много подобен на режима Domination, познат ни от 3d shooter-ите. В случая той е леко дообогатен. Идеята е следната: участниците се разделят на два лагера, борещи се за контрол над няколко по-важни области по картата, за по-кратко - „точки". При стартирането на играта картата е поделена териториално между двата отбора. Всеки от тях владее определен брой от точките (те са визуализирани като пилони с националния флаг на дадената страна). Едните условно ще нарека „защитници", а противниците им - „нападатели". Членовете и на двете групи се „раждат" на някоя контролирана от отбора им точка, по избор. В началото на играта за нападателите това най-често е някакъв вид непревземаема от защитниците територия. Играе се до определен резултат. Защитниците

увеличават своя резултат само ако контролират всичките (или поне повечето) си първоначални територии. Нападателите пък трупат актив пропорционално на завземите от тях позиции. Териториите обаче се заемат не само заради крайния резултат. Всяка от тях предоставя на контролиращите я някакви облаги, от които да се възползват при нужда. Може просто да е доминираща над околностите позиция, място за презареждане с муниции или някаква бойна техника. Всичко гореизброено дава предимство на контролиращите територията и забива пирон в ковчега на враговете им. Тук е мястото да спомена, че цялата бойна техника в играта се самозаражда малко след като бъде унищожена (приятно впечатление ми направи, че появяващата се в новозавзетите територии екипировка съответства на притежаващите я в момента по модел и отличителни белези, тоест ако американците, да речем, завземат японско летище там няма да им се появяват Zero-та. Това, естествено не значи, че не можеш да заграбиш вражеска машинария, ако ти е под ръка). Сами се досещате, че в светлината на всичко казано дотук е изключително важно внимателно да се планира коя територия да се завземе и колко силно да се охранява. Хубаво е да подбирате владенията си така, че да накарате врага си да раздроби силите си на повече части, отколкото вие вашите.

workshop.headoff.com

Сигурно вече се питате защо започнах представянето с режимите на игра. Ами защото всички останали елементи на геймплея са подчинени на тях. Играта в края на краищата се свежда до война на „ресурси", ако позволите да използвам този типичен за стратегиите израз. А те са следните:

Класовете - елемент, на който, според личното ми мнение, повечето шуутъри не отделят достатъчно внимание. Обикновено те или до голяма степен се припокриват или са твърде неравностойни. Най-малкото има приоритетен клас за всяка ситуация. Не и в Battlefield 1942 - тук истината е в правилното взаимодействие между ВСИЧКИ класове. Комбинираната сила в тази игра винаги надделява над еднотипната, тъй като идеята на създателите е да бъдеш по-скоро гъвкав, отколкото брутален. В играта има пет класа - *разузнавач, инженер, лекар, пехотинец и базукист* (поради невъзможността да се сетя за по-подходящо наименование ще се задоволите с това, ако все пак Оператор на базука ви звучи по-приемливо, наречете си го така). Независимо от класа си персонажите оперират еднакво добре с цялата налична бойна техника.

Разузнавачът може да оказва с бинокъла си цели, които далекобойната артилерия да обстрелва. През останалото време е незаменим снайперист, понеже единствен притежава оръжие с оптически мерник.

Инженерът също е въоръжен с пушка, само дето разсейката й я прави практически неприложима, особено против отдалечени или движещи се цели. Поради ниската си скорострелност не е ефективна и срещу многобройни врагове. Казано накратко - най-скапаното оръжие в играта. За сметка на ниската си ефективност срещу пехота инженерът е незаменим при борба с бронетехника. С противотанковите си мини преграждa ключовите позиции, а може да поставя и ръчно детониращи се експлозиви. Едновременно с това възстановява всякаква техника - от оръдие до самолетоносач, при това доста бързо.

Познайте какво прави *Лекарят*. Незаменим е когато някоя позиция е подложена на тежък артилерийски огън или на непрекъснато нападение. Освен това има автоматично оръжие с трийсет патрона в пълнителя, най-големият в играта.

За *Пехотинеца* също няма какво толкова да се говори - струва ми се, че държи на повече бой от останалите, а автоматът му е най-ефективното пехотно оръжие на общо основание.

Остана *Базукиста* (хе-хе) - с достатъчно умение с гранатомета ще сте способни да поразявате бронетехниката от по-голямо разстояние, отколкото с гранати, макар честно казано да е необходимо да сте поне двама, за да се опрете не тежък танк. За финал трябва да кажа, че всички класове имат пистолет, нож и няколко гранати (тук Инженерът прави изключение).

Във всеки един момент можете да смените класа си или като се самоубиете или като заграбите екипировка от земята, но за тази цел трябва да захвърлите своята.

Техниката - включва почти всичко използвано по суша, въздух и вода от враждуващите в периода на Втората световна война. Тук са в сила същите правила като при класовете - трябва да се комбинира. Сам танк или оръдие е лесна плячка, дори и за пехотата, но в комбинация могат да бъдат страховити. В добавка имам само няколко препоръки:

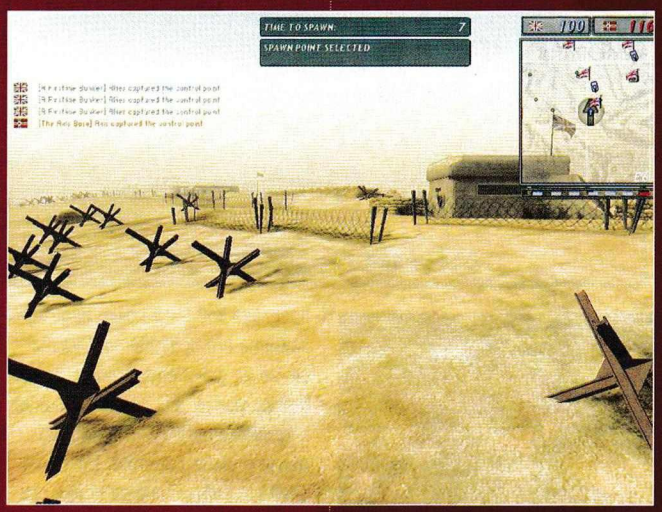
1. Използвайте всичко, което имате под ръка, не оставяйте нищо във вражески ръце. Дори сам играч може да задържи цяла войска, отстъпвайки от оръдие на оръдие.

2. Колкото и танкове да имате, осигурете си подкрепа от леки единици. Трябват ви за прикритие. При таран дори един джип може да унищожи танк.

3. Не изпускайте шанс да плените вражеската техника. Ако никой не я пази - скачайте вътре без да му мислите. Не забравяйте, че един точен изстрел може да освободи оръдие, което след това бихте могли вие да използвате срещу доскорошните му притежатели.

4. Можете бързо да се местите между предвидените в превозното средство позиции без да го напускате. Вътре в танка сте защитени от леки оръжия. Вместо стоейки зад зенитната картечница в купола да се излагате непрекъснато на вражеския малокалибрен огън, показвайте се само когато наоколо има цели, които го налагат (като самолети, например). Когато се намирате на някоя от позициите отзад на бронетранспортьора автоматично се лекувате и зареждате с муниции. Съжалявам, че не мога да се спра по-обстойно на темата, защото именно способността да употребявате всяко известно от онова време средство за сеене на смърт и разруха прави играта уникална.

Графиката и звукът - напълно съответстващи на общото внушение в играта - реализъм, доколкото не пречи на геймплея; и икономичност. Няма да видите или чуете нещо прекрасно или



фантастично, но на война това не се и случва. Характерно за войната (а и за играта, в случай че не се сещате) е, че каквото наблюдавате и слушате - запомняте го за цял живот. Спомняте си онова за пикиращия бомбардировач в увода, нали? Само това да изпитате - стига ви!

Критиката.

Преди малко стана въпрос за графиката - всичко дето го има в играта изглежда ОК, само че нямаше да е никак лошо да бяха добавили още някои работи - едни следи от експлозии и дупки от куршуми никак нямаше да дойдат зле. Не стига, дето 250мм корабно оръдие, с което преди малко съм отнесъл танк на един изстрел не може една барака да събори с целия си боекомплект, ама даже и следи върху нея да не оставя поне за няколко секунди, това вече е прекалено. При нормални обстоятелства бих изтъкнал това като сериозен недостатък, но фактът, че го забелязах чак на пето-шесто пускане на играта ме накара да размисля.

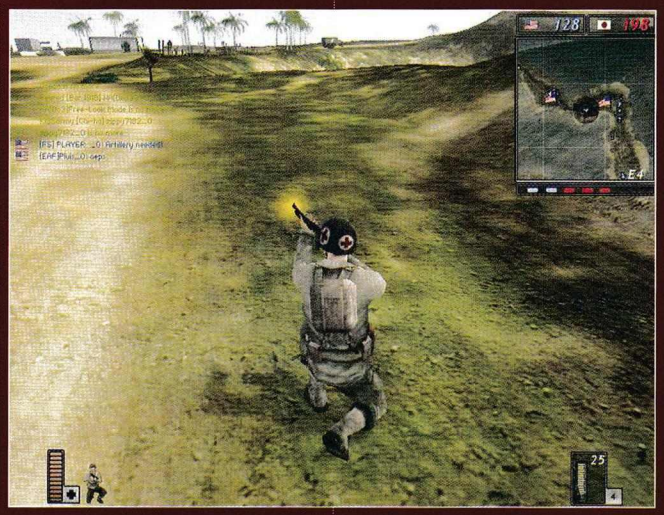
Battlefield грабва сетивата с пределната си динамичност, нещо твърде нехарактерно за подобен род игри - при цялото ми положително отношение към Tribes, например, дори и аз не мога да отрека, че при игра с петнайсет човека, може да не ти се случи нищо две минути - и не оставя време за подробности - или съм жив, или не, пък дали до трупа ми има кратер слабо ме вълнува.

Другото, което повлия на мнението ми за графичните прелести беше фактът, че играта и без това се влачи, дори на относително бързи машини. В един от съпровождащите я текстови файлове направо си пишеше, че „карти, които не са GeForce с поне 32MB памет не се поддържат". Това беше може би най-основната ми забележка. Леки резерви имам и към някои компромиси в геймплея - хубаво, някои оръдия са с безкраен боекомплект, ама не всички, какъв е принципа - не се знае. Охлаждането също - как е възможно картечницата на танка ми да загрява на трийсетия изстрел и да се охлажда десет секунди след това, а докторът да може да си изстреля всичките пълнители (от по трийсет патрона) наведнъж като презарежда само по пет секунди между тях? Най-мощното оръдие в играта е зенитното и знаете ли защо? Ами защото е:

1. Хипер скорострелно,
2. С безкрайни муниции,
3. Изобщо не загрява.

Е, нанася доста слаби поражения, но това на фона на 1, 2 и 3 се оказва дребен недостатък.

А, и не мога да се отърва от натрапчивото усещане, че някои от ботовете ме прострелват през стените :-).



Е, никой не е съвършен, но това не променя посланието: „опитайте тази игра, дори само с ботове".

За финал още няколко съвета:

Ако имате самолетоносач, обърнете го към някоя окупирана от противника точка, за да могат излитащите от него самолети да я бомбардират без специално да захождат.

Използвайте мостика на самолетоносача за да прецените кое от зенитните му оръдия е в най-добра позиция за прихващане на вражеските самолети.

С по-малките си кораби стреляйте по брега - експлозиите покриват грамадна площ и нанасят смазващи щети.

Дръжте самолетите си над врага, ако не друго, поне имат потресаващ психологически ефект.

Ако ви очакват с тежка бронетехника, пробвайте да използвате джип - пресечете укрепената им линия и превземете някоя неохранявана точка в тила им.

Най-малкото, което ще постигнете е да отвлечете няколко противника от позиция за да ви гонят.

Стига толкова, време е и вие да се понапънете малко...

workshop.headoff.com

Icewind Dale 2

Автори: Alex III

Привет от слънчевите склонове на Гръбнака на света! Чудесно място за разпускане и почивка от напрежението на големия град. Планините предлагат чудесна курортна база, чист въздух и здравословна храна. Посетете ни веднага! Ако останете неудовлетворени, ще уредим незабавното ви обезщетение и връщане в лоното на цивилизацията.

Ако срещнете подобна реклама, помислете хубаво преди да започнете да си стягате багажа. Вярно, върху Гръбнака на света ще намерите чист въздух колкото искате. Както и студ, сняг, лед, глад... Здравословна храна? Може би, но не за вас. Поскоро за гоблините, които ви очакват някъде в засада и точат зъби за месото ви. Само че когато ги откриете, ще бъде твърде късно да търсите обезщетение от когото и да било. А за връщане и дума не може да става. Пътят назад е отрязан. За да се измъкнете от неприятната ситуация, ще трябва да вървите напред.

Icewind Dale 2 следва изпитаната рецепта на едноименния си предшественик - прост, линеен геймплей и пълчища врагове, през които трябва да си пробиете път със силата на меча и магията.

Историята започва стандартно - един от планинските градове, Таргос, е обсаден от орда гоблиноиди - гоблини, орки, bugbear-и (че и по-лоши неща, но с тях ще се сблъскате малко по-късно). Отчаяният зов за помощ на жителите му е посрещнат с безразличие от съседните владетели, но в Ласкан (същият, с който ни запознава Neverwinter Nights) решават колкото за очи да организират показна спасителна операция. За целта местният владетел обявява награда за всеки, който се притече на помощ на обсаденото градче. Отзовават се „обичайните заподозрени" - сбирщина от неуспели воини, некадърни магьосници, непохватни крадци, съгрешили клерици. Естествено, сред тълпата не липсвате и вие, начело на малка група начинаещи персонажи. Всички се качвате на кораби, които да ви закарат до Таргос. Само че по пътя ви напада армия от орки, и повечето набедени „спасители" на планинския град срещат края си сред ледената вода под дъжд от огнени стрели, кръв и викове за помощ. Вашата група обаче изважда късмет. Вместо да се удави, да бъде изклана, застреляна или изгорена, тя е сред малкото, които успяват да достигнат спасителния бряг на Таргос.

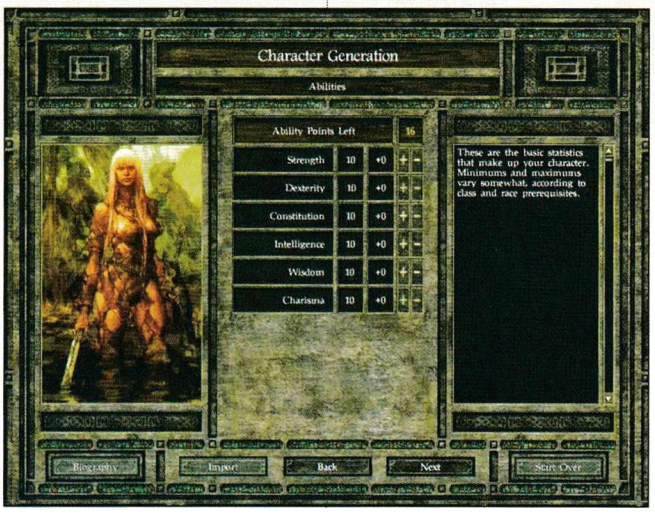
Рейтинг	8.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Black Isle
Разпространител: Interplay
Жанр: Ролева игра
Сайт: icewind2.blackisle.com
PC: PII 300, 64MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 3 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Icewin Dale

Впрочем, скоро става ясно, че гореспоменатият бряг не предлага кой знае колко надеждна защита от враговете. Оказва се, че на доковете вече се води битка между местната милиция и кръвожадните гоблини. Има обаче и нещо по-лошо. Никой не знае как гоблините са успели да влязат в града, за да стигнат до доковете. Можете ли да познаете на кого ще му се наложи да разгадае тази мистерия?

Всъщност - не можете да познаете, освен ако нямате наистина свръхестествени способности. Работата е там, че - точно както в предната част - персонажите, които съставляват групата ви, не са фиксирани, а можете да си ги създадете сами.

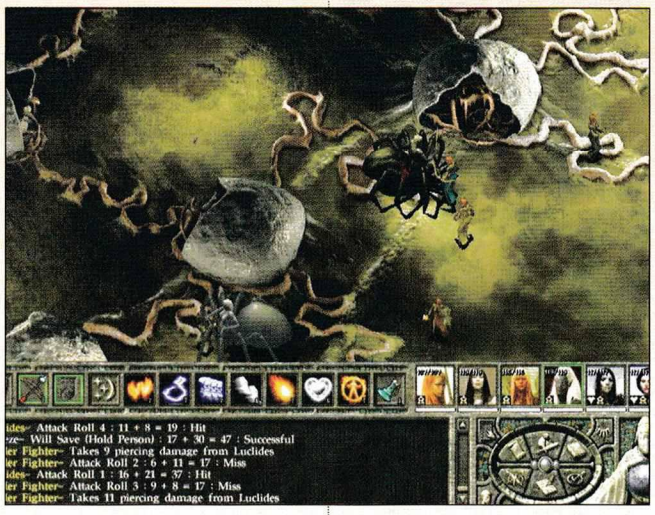
Тук обаче има една съществена новост. Icewind Dale 2 не



използва същите правила, както първата си част. Вместо с AD&D, в новата игра на Black Isle ще се срещнете с третата ревизия на D&D. Или поне така пише в рекламата на заглавието.

За съжаление, IWD2 всъщност представлява преработена версия на предшественика си. Ще рече - базовият софтуер, графичната и логическата платформа на играта са същите, както в първата част.

Вярно, сериозно модифицирани, но в основата си - непроменени. Затова, въпреки, че продуктът на Black Isle носи щемпел „сертифицирано от Wizards of the Coast" (за незапознатите - това е компанията, създала игралната система Dungeons & Dragons), всъщност играта ще ви срещне със смесица от старите и новите правила. Много по-близо е до



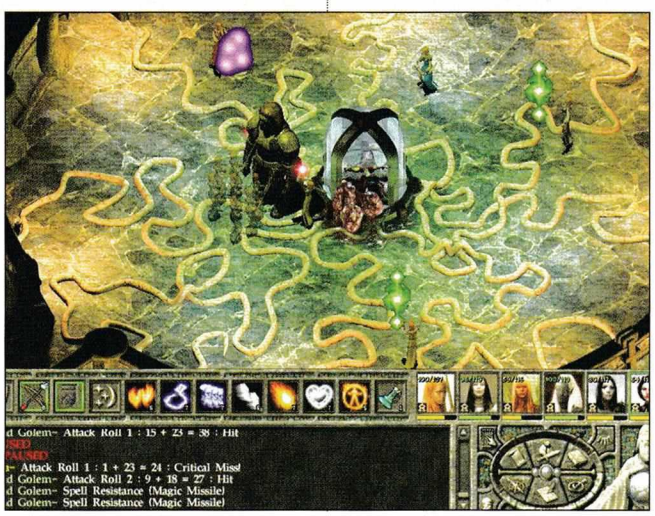
третата ревизия на D&D, но все пак в нея има доста осезаеми отклонения и залитания в посока към по-старата AD&D.

Защо ви занимавам с тези „технически подробности" тъкмо сега, когато се полага да представя главните действащи лица в приключението? Ами понеже същността, характеристиките на въпросните действащи лица се базира на правилата за създаване на персонажи от D&D 3. Създаването на герои е много сходно с това в Neverwinter Nights. Има обаче и съществени разлики. Най-основната от тях е в броя персонажи, които ще можете да управлявате. Вместо само един, тук ще имате на разположение група от шест души, с чиято помощ да се справяте с предизвикателствата на заснежените планини. Разбира се, никой не ви задължава да използвате всичките шест места - ако решите, вашето ***party*** може да се състои и от по-малко хора. Друг е въпросът, че според мен такъв подход е непрепоръчителен за това заглавие. Играта и без това е доста трудна, а ако се опитвате да се оправяте с по-малко персонажи, ще я усложните още повече. За това обаче - малко по-късно, засега нека се концентрираме върху създаването на героите.

Специфичните моменти тук са няколко. На първо място, в IWD2 ще можете да си направите персонажи от помогъщите раси на Фейрун - примерно тъмни елфи и джуджета и гноми, тийфлинги, аасимар.

Обаче, преди да се отдадете на преждевременна радост при вида на невиждано могъщия си drow клерик, обърнете внимание на факта, че представителите на тези народи печелят нива доста по-бавно от по-обикновените си събратя - в зависимост от конкретната раса такива персонажи вървят с едно до три нива по-назад в развитието си, в сравнение със стандартните герои. Затова - внимателно претеглете плюсовете и минусите преди да си направите персонаж от такава раса. Още повече, че в играта на Black Isle за пръв път ще можете да използвате т.нар. *под*раси (subraces) - разновидности на познатите раси. Примерно, освен гореспоменатите тъмни, елфите тук се делят още на „лунни" и „диви". Всяка подраса има специфични преимущества и слабости, които ще трябва да вземете предвид, когато правите персонажите си.

Другата основна характеристика на героите - класът - също е разширена в новия Icewind Dale. Освен магьосниците, вече и клерците, паладините и монасите биват различни видове. В зависимост от бога, на който са се посветили, или на ордена, чийто членове са, те придобиват специфични особености или специални възможности. Паладинът на Хелм примерно може свободно да печели нива като боец без да престава да е паладин, а свещеннослужителят



на Темпус започва играта с майсторско владеене на брадвите и възможността веднъж на ден да моли своя бог за сила.

Всички тези особености на расите и на класовете дава възможност за създаването на много интересни (и освен това - могъщи) персонажи.

За съжаление, доста от гъвкавостта на третата ревизия на D&D се губи в IWD2. Причината за това е странният избор на наличните в играта feat-ове - умения и характеристики на героите, които нямат степени на владеене.

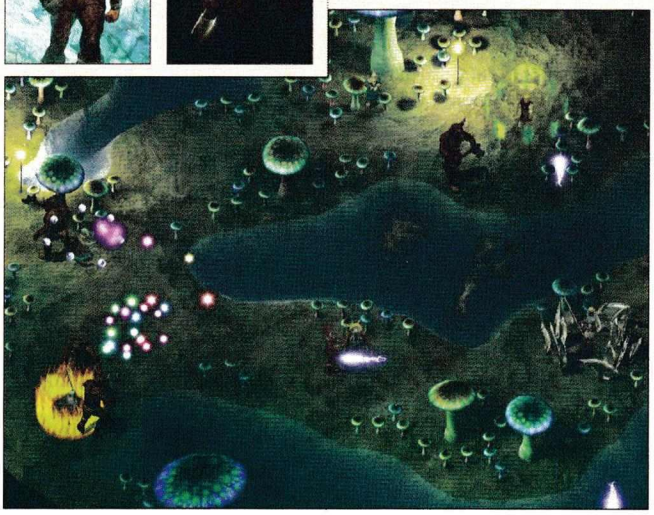
На пръв поглед тук те са доста повече, отколкото в Neverwinter Nights. За съжаление, това разнообразие е само привидно. Болшинството feat-ове тук представляват разновидност на „героят печели X точки еди-какво си умение или атрибут, евентуално при някакво условие". Специфичните за даден персонаж feat-ове не са отделени от общите по никакъв начин. Примерно, ако си правите магьосник, на първо ниво ще можете да му сложите два бойни feat-а, без значение, че според оригиналните правила всъщност допълнителният му feat трябва да бъде задължително свързан с магия. Най-интересните и ефективни feat-ове въобще не са намерили място в новото заглавие игра на Black Isle, а част от тези, които все пак са влезли в нея, са променени до неузнаваемост. Личи си как създателите на играта са били сериозно ограничени от енджина си и са се опитали да вкарат новите правила на D&D в калъп, който не им прилага.

Обаче - ако не ви се занимава с хилядите подробности, които трябва да съобразявате при измислянето на нови персонажи - имате възможността да изберете една от няколко готови групи. Добри, неутрални или зли - сред тях ще намерите интересно направени и силни персонажи, които да съответстват добре на стила ви на игра.

Обаче какво представлява геймплеят? Който е играл предната част, знае какво да очаква - ролева игра с доста явен акцент върху битките.

Все пак, IWD2 дава малко повече възможности за изпълнение на куестове и разиграване на персонажите. Предполагам, че отчасти това се дължи на новите правила, защото в тях влизат някои характеристики, оказващи пряко влияние върху впечатлението, което персонажа ви оставя у околните. Доста от задачите, които ще ви поставят, могат да бъдат разрешени с мирни разговори вместо със силата на меча. Не очаквайте обаче свободата, която предлагат Baldur's Gate и Neverwinter Nights. През повечето време няма да имате особено богат избор от задачи за изпълнение и места, които можете да посетите. Като правило пътят ви е единствен, и при това - обилно осеян с врагове.

Неприятелите са последното нещо, от липса на което едва ли ще се оплачете в тази игра. Идват във всякакви разновидности - познати от другите игри на Black Isle и BioWare, както и невиждани досега на екрана на компютър. Понякога (макар и относително рядко) ще ги срещате поединично - могъщи противници, които не се страхуват в самата да срещнат цялата ви група, и да я унищожат с лежерна небрежност. В повечето случаи обаче ще ви се налага да се справяте с несметни пълчища противници без да можете да си почивате по време на битката. Има цели карти, направени така, че да не можете да влизате в бой с част от противниците, без да алармирате и останалите. На други места пък враговете са така разположени, че макар и да не идват накуп, като влезете в контакт с тях веднъж, битката няма да спре, докато не изчистите цялата област. Всеки нов враг ще ви издърпва малко по-навътре в противниковата територия, а там ще ви чакат в засада нови неприятели. На някои места противниците са потенциално безкрайни - ако не съобразите какво трябва да направите, за да прекратите пристигането им, те ще идват до безконечност. Дру-

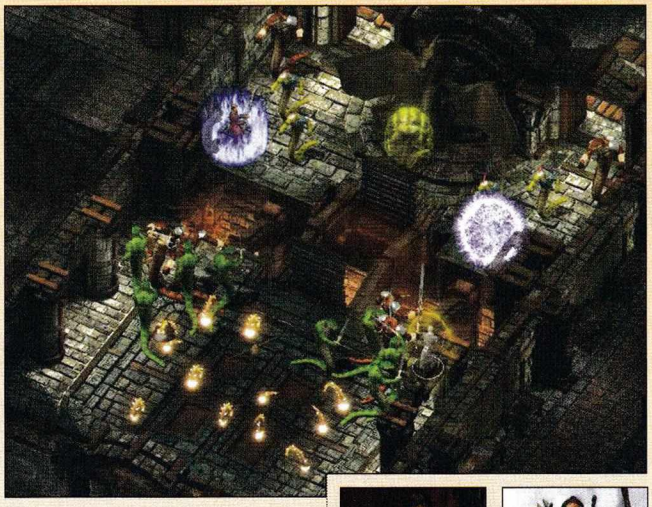


гаде пък появяването им е така скриптирано, че да предаде неистовата атмосфера на някое голямо сражение. Още в началото ще ви се наложи да се справяте с гоблинова атака над стените на Таргос.

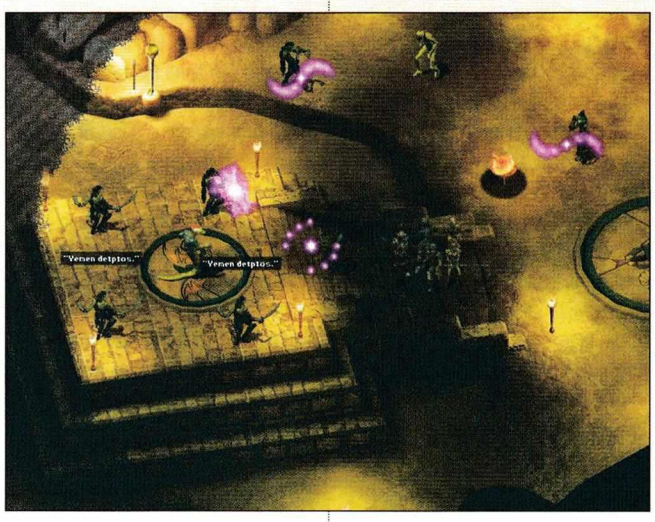
Врагът ще напира от всички посоки, в дървената палисада ще стават пробив след пробив, група след група неприятели ще успява да навлезе в града.

А вие трябва без забавяне да ги посрещате и унищожавате. Заклинанията и лековитите отвари ще започнат да привършват, здравето на героите ви ще намалява все повече, а враговете все така ще напират от всички посоки. Звънът на оръжие и виковете на предизвикателство и болка ще се слеят в оглушителен, неспирен тътен. Всяка нова атака срещу отслабващите ви сили ще бъде все по-опасна и неистова. И после, когато ви се струва, че битката никога няма да свърши, последният враг ще падне в краката на бойците ви... И ще настъпи тишина. Само вятърът ще свисти над окървавения сняг. А вие ще наблюдавате ранените си герои, и почти физически ще усетите умората и облекчението им след боя. Страхотно направено.

Играта е балансирана като



проблемно, а битките се превръщат в агония. Най-добре човек да си спести нервите и изгубеното в съзерцание на надписа „Loading game" време, и още със



за голямо party. Мащабните битки изискват от героите ви както голяма сурова мощ, така и издръжливост. И двете неща означават едно и също - повече персонажи в групата ви. Не че не може да се играе и в намален състав, но тогава има места, където минаването се оказва

създаването на персонажите си да се подготви за големите сражения.

За съжаление, чудесната атмосфера на IWD2 не се допълва от подобаваща техническа реализация. **Античният** енджин определено не я поставя в графата „смайващо красиви", „гладко вървящи" и „адекватно реагиращи" игри. Действието се развива изцяло в две измерения. Ефектите едва ли ще ви изненадат с блясък и изобретателност. Анимациите на персонажите са гладки, но също не представляват чудо на дизайна. Фоновите картини са красиви, но на места неясни - много пъти ми се случваше неуспешно да се опитвам да прекарам групата си по някое мостче над пропастта или проход в скалата, само за да се окаже, че там всъщност няма пролука, по която може да се мине. Вместо това има само склон или просто различно оцветена стена, която обаче (на пръв поглед поне) хич не прилича на такава.

Pathfinding-ът е по-лош от всякога. Тоест, той едва ли е променен от времето на предния Icewind или Baldur's Gate, обаче картите, където му се налага да работи в новото заглавие, са по-големи и сложни от тези, за които е правен.

Резултатът е плачевен - героите ви се блъскат един в друг, скупчват се на тесните места, решават да тръгнат да заобикалят отдалече в най-неподходящия момент вместо да изчакат другарите си да се дръпнат, а когато най-много се нуждаете от бързината им, имат склонността да спират объркани на място.

Подобно поведение може да е било обичайно преди две години, но на днешна дата е доста дразнещо.

За сметка на това звуците са на добро ниво. Гласовете на героите и враговете са много добре направени - с изобретателност, характер и здравословна доза хумор.

Като цяло, играта е хубава и определено заслужава внимание. Създателите ѝ в никакъв случай не са гледали през пръсти към работата си - напротив. Навсякъде в IWD2 ще срещнете дребни нещица, всяко от които само за себе си не влияе особено на качеството на продукта, но като се съберат, резултатът е доста впечатляващ. Детайли, от сорта на това, че като си изберете картинка за персонажа, цветовете на дрехите, кожата и косата му в играта съответстват на портрета, или пък наличието в магазина на меч, кръстен на името на водещия ви герой -това говори за вниманието, което дизайнерите и програмистите от Black Isle са отделили на малките неща, които всъщност придават облик на едно такова заглавие. Проблемите, които споменах по-горе, произхождат най-вече от остарелия енджин. Всичко останало в новия Icewind Dale е добре измислено и реализирано. Мисля, че любителите на ролеви игри няма да съжаляват за времето, прекарано в нея. А ако някой твърде много се дразни от техническите ѝ несъвършенства - от Black Isle обещават, че това ще е последното появяване на сцената на стария Infinity engine. Оттук насетне ще виждаме света на Forgotten Realms само в три измерения.

workshop.headoff.com

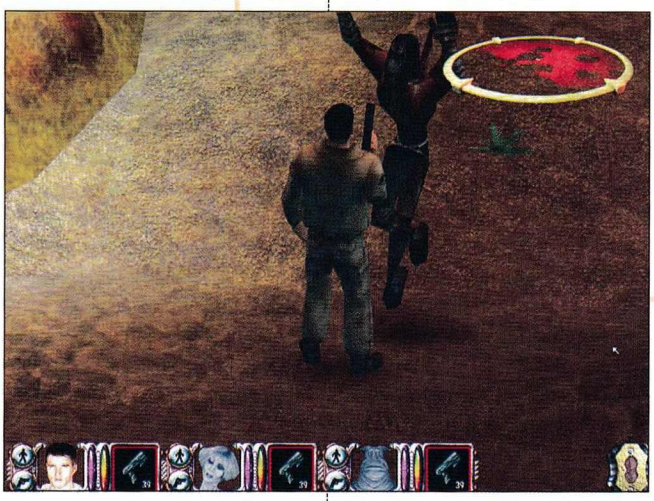
- Производител: Viacom
- Разпространител: Simon & Schuster
- Интернет: www.farscapegame.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Екшън приключение

Автор: Chappy

Farscape

Научнофантастичните сериали без съмнение са едно от малкото забавления, които телевизионният консумеризъм е оставил на онова поколение, което не се трогва особено от драматичните изблици на поредната Есмералда или Касандра. Отправеният към необятното пространство поглед на зрителя и вечната му жажда за приключения са формулата за успеха на всяка "космическа сага", от времето на Battlestar Galactica и Star Trek, до наши дни. Достатъчно е да оставиш второкласни актьори да се борят с малоумни сценарии на фона на евтини компютърни ефекти и концепция, преписана дословно от някой сапунен сериал - и ето ти място в прайм-тайма, армия от хардкор фенове, постоянни постъпления по сметката и не на последно място апетитен лиценз, по който да слюнкоотделят дузина софтуерни разработчици. Традицията в случая повелява същият този лиценз винаги да се връчва на непознат разработчик, надзираван от третокласен разпространител, а крайният продукт да притежава всички онези "качества" които да му осигурят достойно място в рубриката "От Крак на Крак" на Gamers' Workshop. В случай, че още не ви е просветнало, FarScape The Game - създаден по сериала FarScape - следва гореизложените повели неотлъчно.

Наглостта на авторите е стигнала дотам, че са лепнали на играта етикет "team-based action game", прибавяйки към характеристиката и модерните напоследък ролеви елементи. Това, разбира се, е пълна лъжа! Зад лъскавия картон на кутията прозира единствено една посредствена аркада (на лявата вежда на естетическите ми критерии) с елементи на телевизионно повествование. Играта страдаот всички онези недъзи, типични за третокачествен софтуерен проект, създаден за фенове, които така или иначе ще си купят играта, независимо от отчаяните опити на рецензентите да им спестят някой лев. За да избегнете "близки срещи от трети тип" и най-вече, за да не подминете главния герой Крайтън за титлата "дебил на годината" е най-добре да прочетете тази страничка.



Започвам с това, че на играча са спестени запознаването с героите, взаимоотношенията между тях и завръзката - те са поверени изцяло на телевизионния оригинал. Така ще имате редкия шанс да гледате с тъпо изражение на лицевите мускули изписването на екрана на дузина имена и извънземни раси, за които практически може нищо не знаете, но авторите на играта са убедени, че ги познавате като баба си от село. Затова аз ще ви разкажа това-онова. Крайтън е американски астронавт, станал жертва на садистичните помисли на сценаристите, които са го запратили на другия край на галактиката. Последния се оказва пренаселен от всякакви извънземни раси. Там нашият герой попада на жив космически кораб от женски пол (при това - бременен!), наречен Моя, както и група от странни по-странни, но изключително стереотипни космически бегълци. Наместо да го разстрелят в името на спорта и да си направят курбан с останките, те се оказват достатъчно гостоприемни не само да го приютят, но и да го издигнат като свой всепризнат лидер. За да стане купонът както си му е реда, а и за да има смисъл въобще в сериала, нашите герои са преследвани от вражеска военна организация, зовяща се Миротворците, чиито командир се опитва всячески да сложи мръсните си ръчички върху Моя.

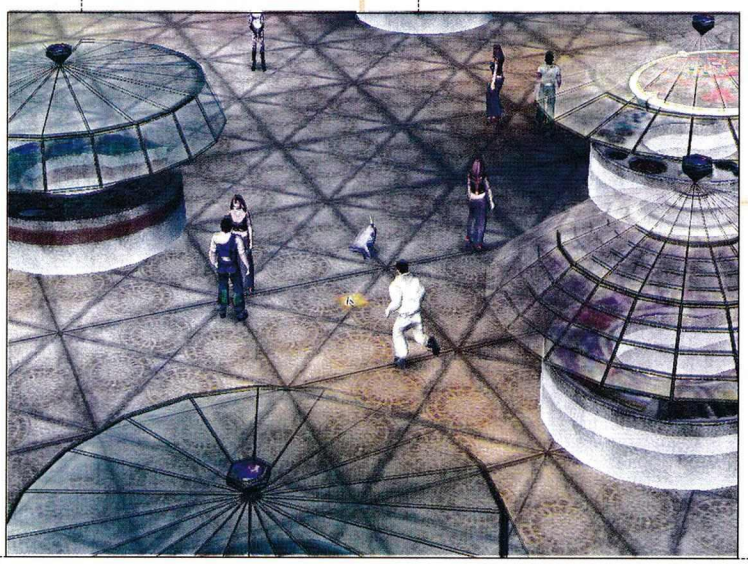
Моя е атакуван и окупиран от Миротворците в орбита. Крайтън и Пип успяват да избягат към планетата търсейки помощ, докато останалата част от екипажа се опитва да удържи на нападателите. Оттам нататък следват над 25 мисии в които ще срещнете и управлявате почти всички персонажи от сериала, които ще спасят всичко що има за спасяване. Като цяло, сюжетът на играта е типичен за сериала и дори може да се каже, че е единствената положителна черта, намерила място в ужасяващата посредственост на FarScape. Героите са добре индивидуализирани, диалозите на места са интересни, а използваната гледна точка на противника във визуално овехтялото въведение и заключение е дори оригинална. Това, което дразни обаче е, че дори и тук всичко е опростено до едно постоянно извършване на услуги на всеки, който срещнете. Дори отсядането в хотел ви струва не пари, а прочистване на биостанция от смъртоносна извънземна паплач!

Което навежда на мисълта, че най-важното в FarScape е не историята и усещането за сюжет, а действието (каж'го'де - екшъна!) и геймплея. А те във FarScape се свеждат до едно монотонно, почти аркадно косене на извънземни тела без подбор на раса, пол или занятие. Играта е разделена на множество малки, твърдо скрепени от сюжетната линия мисии, като всяка една от тях се развива на своя, отделна карта. Нямате никаква свобода - пускат ви на картата, избивате каквото има за избиване, достигате целта си, след това малко диалог и преминавате на следващото ниво. Не е обаче толкова просто, колкото изглежда. Във всяка една мисия ще трябва да управлявате до три персонажа, като изборът им е винаги определен по сюжет. Смъртта дори на един от вашите питомци води моментално до преиграване на нивото. Всеки един от тях има и свое специално умение, като например Крайтън се справя най-добре с техниката и издържа на радиация (!?), Пип умее да се

прокрадва незабележимо и т.н. Тези умения обаче са приложими само в определени, предварително режисирани моменти, когато са ви необходими единствено, за да продължите напред. През останалата част от геймплея използването им е практически безпредметно и нецелесъобразно. С цел добавяне на някакви тактически елементи към играта, всеки персонаж може да използва свои специфични оръжия, различаващи се по вида щета, която нанасят - физическа, енергийна и психическа. Всеки извънземен вид, който ви погледне накриво има различна защита и от вас се очаква да знаете предварително, кое оръжие, за кое ниво е най-успешно. Което, както сами се сещате води до често преиграване. За да станат още по-нелепи нещата, обикновено, само един от персонажите има подходящо оръжие за дадено ниво, докато другарчетата му са напълно безполезни, в резултат трябва да бдите над тях като квачка. Но ето го най-големият минус на играта - Крайтън, Пип и всички останали проявяват едно крайно негативно отношение към насилието и отказват да демонстрират бойни способности, освен ако насила не ги вкарате в мелето. Във всеки по-напечен момент неуправляваните от вас персонажи просто бягат и се завират в най-затънтените крайчета или пък гледат безучастно гибелта на другарчето си от сигурно разстояние. Авторите се опитват да замажат по форумите очите на играчите с обяснението, че персонажите са обикновени хора, а не тренирани войници, и не може да очакваме какъвто и да е ИИ от тях. Егати екшъна тогава. Защо не направиха симулатор на запой в космически бар! А те мелетата не са шега работа - наобиколят ли ви петима, всеки изстрел отнема възможността на персонажа ви да отговори на стрелбата за секунда-две и реално той бива заклещен между тях до момента на скорошната си гибел. Всичко това пред безпомощния ви поглед, докато яростно блъскате по мишката. Нямате възможност да го измъкнете, нито пък противниците се трогват ако им похвърлите някой от другите персонажи за примамка. Пуцат до дупка! В добавка имаме и бъгове в pathfinding-а, като изоставащи персонажи, губещи се по картата, които се налага да търсите, връщайки се назад. Когато пък се смилят да се бият за вас, понякога странно защо се обръщат с гръб към противника и наместо да се целят в него стрелят в обратната посока. И логично умират. Отново. И отново. Докато ви стане навик да натискате съответно F5 и F7 на всеки няколко минути - отнема не повече от секунда. Последният пирон в ковчега на FarScape се забива с нивото на

трудност след първите пет мисии, когато то се изстрелва някъде горе в околоземна орбита с едничката цел да ви прецаква по най-перверзния възможен начин. Така към 6-7-ата мисия в групата ви ще се присъедини възседналото летящ стол джудже Райджъл, което няма никакво оръжие, има съответно най-слабият pathfinding от всички персонажи и съответно се превръща в ахилесова пета на групата. Няма да ви обяснявам колко псувни отидоха по адрес на мръсното джудже и непрекъснатата му гибел.

Много неща не можах да спомена в тази статия, защото тежкия дъх на редактора гали врата ми в този момент (колега, много моля - това прозвуча неприятно двусмислено - бел.ред.). Като например, че графиката е изключително постна и лишена от-



към детайли. То в това може да се убедите сами - картинките към играта демонстрират тази посредственост, която блика от всеки кадър. Добрата страна са ниските изисквания, които ще задоволят дори притежателите на архаични конфигурации. Същите "суперлативи" могат да се кажат и за музиката. Телевизионният сериал сам по себе си има ужасно слаба музика, а Red Lemon въобще не са си правили труда да мръднат дори и на йота от това равнище. Озвучаването е изненадващо некачествено, имайки предвид, че в разработката на аудио-частта са участвали оригиналните актьори. Техните мрънкания и трудно разбираем английски поставя под съмнение вече съмнителния им актьорски талант. Интерфейсът донякъде е стандартен за жанра, но човекът, който е отговарял за въртенето на камерата явно в последният момент са му отрязали заплатата и за да си отмъсти е обърнал посоките - ако приближите мишката до десният край на екрана камерата се завърта наляво, и съответно в левия край - надясно. Играта има шанса да спечели всяка престижна награда за най-слаба обучаваща мисия (четене на терминали в продължение на 30-40 минути) и най-малко хора, с които може да разговаряте (общо четири в единствения град на планетата!). Като за финал, Red Lemon и Simon&Schuster са си свършили прекрасно работата - превърнали са един популярен на Запад телевизионен сериал в поредното евтино, нискобюджетно заглавие, което само замърсява пазара.

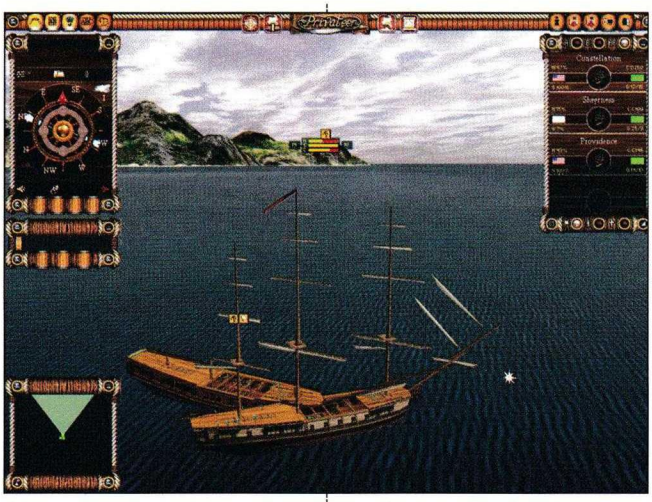
■ ОЦЕНКА: 55%
■ Прилича на:
Crusader

workshop.headoff.com

- Производител: Akella
- Разпространител: Global Star
- Интернет: www.akella.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия

Автори: Guerrero&Master

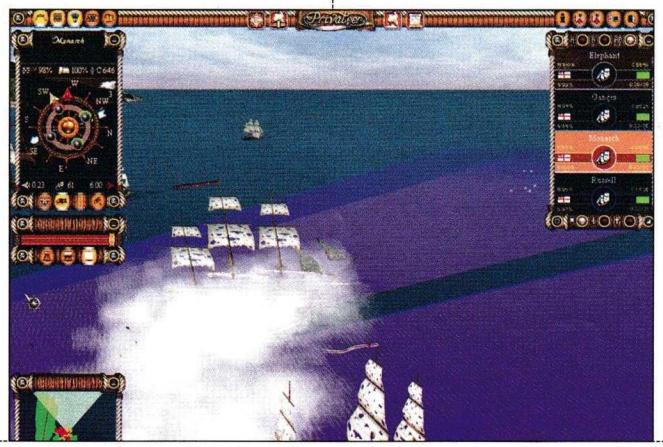
Age of Sail 2



Хайде да си поговорим за пирати. Имало едно време един момък. Бил беден пребит, преследван, но найлошото било, че се намирал в онова състояние на безплатно пътуване, което ние обикновено наричаме "гратис". То си е хубаво нещо по принцип, топло легло между ненужните чували, тъмен трюм осигуряващ достатъчно време за размисъл и т.н., поне докато не те хванат. И нашия взели, че го хванали. Гадният капитан-търгаш поискал да го хвърли зад борда, но се сетил за намаляващия брой помощници (по точното название е "мизерен чистач на палуба, омотан с мръсни парцали и други вехтории) и изревал на помощник капитана нещо от сорта "доведете ми това куче". Последвал нечуван бой, много литри солена вода за свестяване на жертвата и найгнусното робство познато на историята. Един прекрасен безоблачен ден търговската люспа, на която робувал била нападната от пирати. Към края на кървавия абордаж, организиран от едноокия пиратски главатар полуделият от страх капитан се опитал да взриви буретата с барут и да погребе всички в морето. Спряло го нашето момче. В замяна на оказаната помощ пиратите решили да не го превръщат в храна за акулите, а да го зачислят към екипажа си. (Всъщност истинската причина била невероятната прилика със Едноокия, както главорезите наричали капитана си, но това си останало доста дълго скрито за простосмъртните морски разбойници). Но сърцето на младежа горяло за отмъщение, както гори всяко сърце, чиито притежател е бил смазван, ритан, блъскан и препикаван в продължение на месеци. Той поискал честен дуел срещу търговския плъх и взело, че го огряло. Дуелът бил продължителен и найважното изпълнен с много спирещи дъха изпълнения, обрати и подли действия. Накрая търговецът се оказал на дъното под формата на стръв, а нашият герой от дясната страна на капитана.

Това последното се оказало една от многото грешки на новопокръстения пират. Той бил милостив по природа и клането не му се отдавало особено. Пропуснал да убие испански благородник, спасил туй-онуй от корабите, които подпалвали и така навлякъл върху себе си гнева на цялата пасмина. Въпреки всичките мърморения и заплахи, покровителството на Едноокия му давало неприкосновеност. Скоро пристигнали на острова на пиратите (нали знаете всички пирати притежават такъв, да разменят богатата плячка за още по-богата кльопачка).

Там се били сбрали другите капитани под ръководството на злия си адмирал. За справка, пиратският адмирал служи като регулировчик при нападение на укрепен форт. Иначе тъпаците, в чиито глави витае само образът на торба злато ще заклещят корабите на входа на пристанището и няма да мръднат от там. Та този същият адмирал мразел Едноокия, защото мислел, че готви бунт срещу него. Всъщност самата сбирка била един не особено старателно прикрит капан с цел да се хване бунтовника. Хитрата лисица била живяла достатъчно дълго за да не подложи невинно врат на палача ами пратила двойника си (младежът бил добре дегизиран и успял да заблуди всички, дори екипажа на своя кораб). Бил също така достатъчно съобразителен за да разбере, че дори да отърве кожата от враговете на Едноокия изведнъж ще стане адски Ненужен. Знаел прекалено много тайни, нали разбирате...



Продължението на историята ще разберете чак след като ми пробутат поредният софтуерен бълвоч с мирис на изгнили водорасли и застояла риба. Само като си припомня гръмките обещания и многообещаващият трейлър започвам да се чудя какви са тия Akella (освен производител де) дето не само лъжат, но дори не си подават оставка от игралния бизнес след малоумния опит за печалба. Age of Sail 2 противно на очакванията не е комплексна игра, представяща живота през 17-18 век на хората, в чиито вени тече не кръв, а морска вода. Очакващите сложно управление на платноход, мениджмънт на екипажа, посещение на разни градове и други дейности съществуващи от времето на Pirates! ще се окажат разочаровани (и в не малка степен разярени) от това дебилно творение.

Накратко имаш на разположение три кампании и около 40 сингъл мисии, в които задачата ти е да елиминираш вражеските кораби. Повечето от тях ще са френски тъй като централният ЗЪЛ ТИП е Наполеон, а централния ДОБЪР ТИП е британският адмирал Нелсън. Плоско, като всички исторически приказки на тема ДОБЪР&ЗЪЛ ООД. Във всички случай обаче си капитан на военен кораб, който изпълнява разни важни бойни задачи предимно в открито море. Но не в истинското открито море с всичките му там бури, течения и заплахи от гладна смърт, а специално патентованото от Akella открито море, чиито вълни са напълно еднакви, няма проклета мълния, която да разнообрази неестествено красивия хоризонт (трябва да призная, че небето е добро като изпълнение) и вятърът духа предимно в една посока. Насреща ти обикновено плуват по два-три кораба, които можеш да разбиеш отдалеч с оръдията или да вземеш на абордаж. Макар да звучат интересно тези действия (освен, че са единственото, което можеш да правиш) са безумно скучни. Отстрани на кораба си имаш сини триъгълни полета, бележещи обхвата на оръдията. Щом някой от враговете навлезе в тях боят автоматично започва

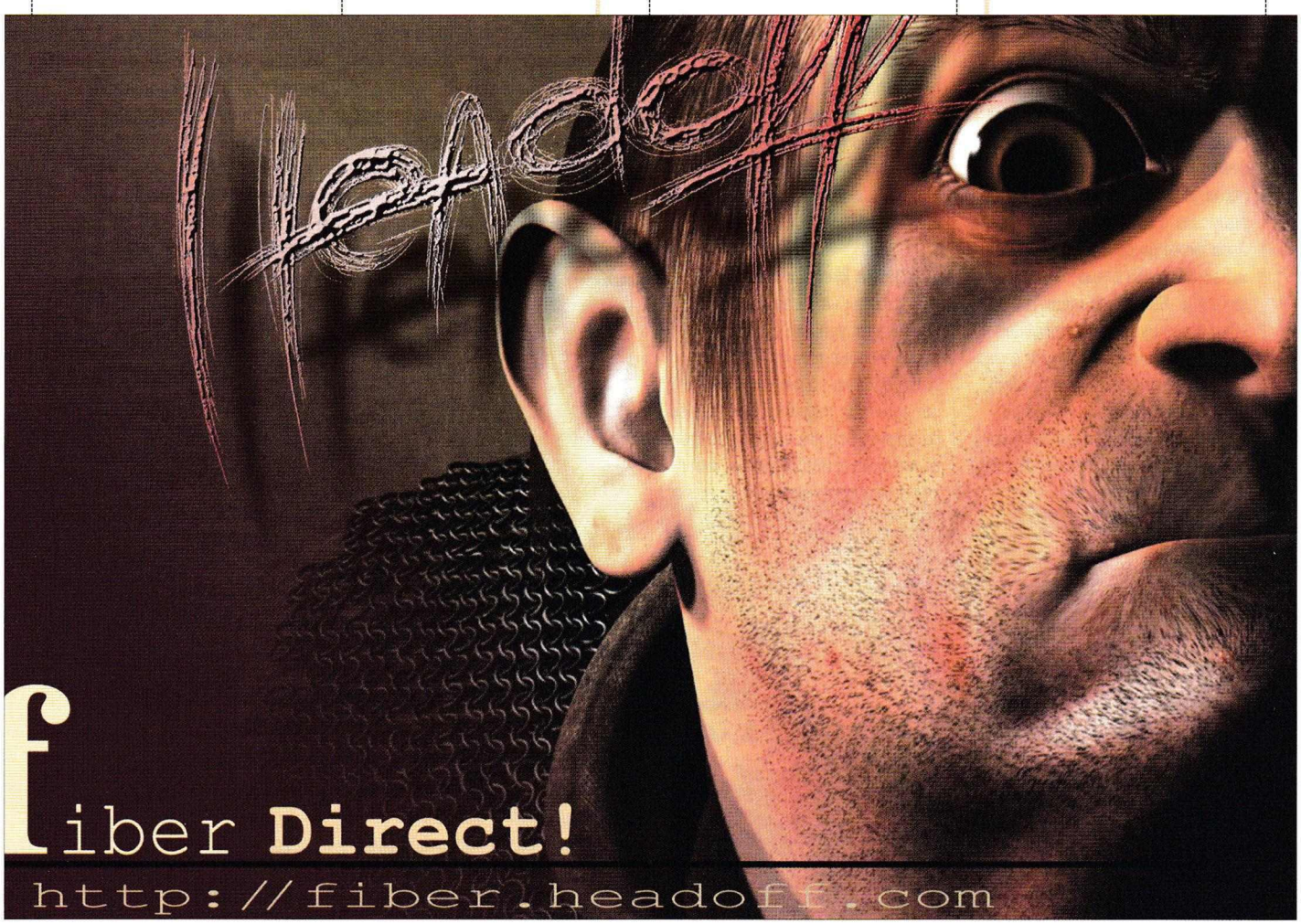
без никаква твоя намеса и обикновено приключва, когато един от двата кораба вдигне бял флаг. Абордажът също е напълно автоматизиран и единственото, което се очаква от теб е да приближиш кораба и да зададеш съответната команда на хората си. Освен тези две функции имаш реално още три, които са: избор за стрелба по мачтата или по самия кораб, поправка на кораба (безполезна опция, защото става изключително бавно) и вдигане и спускане на платната (с цел намаляване и увеличаване на скоростта). Това в общи линии е целият геймплей, като самото управление на ветрохода е супер елементаризирано и за целта се използва мишка, ръка която да я държи и чифт очи, които да следят стрелкичките оказващи посоката на вятъра и тази на обръщане на носа (мозък, противно на очакванията, не се използва във нито една ситуация).

Разликата между мисиите е броят кораби и точният момент, в които ще ти писне и ще ускориш времето 32 (словом трийсет и два) пъти. Самата възможност сигурно ти подсказва как се влачи всичко на 1х.

Това можеше да бъде една великолепна игра, но уви не е. Нелепата мудност, монотонният, повтарящ се и елементарен геймплей сваля всяка наченка на класно лустро.

Къде по дяволите изчезна великолепието на някогашните платноходи с леко извити корпуси и нежно-бели крила, ъъъ платна (разбирам от романтика нали, дами?)? Потънаха в черната дупка образувала се от порфейлите на тия хиени от Global Star Software и Akella. Пфу!

■ ОЦЕНКА: 50%
■ Прилича на: Pirates!



- Производител: Dupuis
- Разпространител: Ubi Soft
- Интернет: www.ubisoft.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Video
- Жанр: Куест

Автор: Dimensin

Largo Winch

Да ме прощава г-н Джон Атанасов, но ако аз бях на негово място и знаех, че след еди колко си години 148 човека - не, не е печатна грешка! - ще направят Този куест, нямаше да губя време в сътворяването на каквато и да било ЕИМ.

А аз дори си направих труда да изгледам един-два епизода от филма преди да започна да пиша статията. В сравнение с играта, сериите ми се сториха доста забавни.

Историята, проследена в играта не е взета от филмите (до колкото ми е известно), а е написана специално. На някакво парти, организирано от шефа на компанията John Saliven е открита бомба и вашата цел е да я откриете и обезвредите. После тръгвате по следите на атентаторите, стъпка по стъпка. Друг е въпросът, че ако всички престъпници бяха толкова тъпи, Бойко Борисов щеше да е без работа. Но хайде да не започваме още сега с критиките. Във всяка игра може да се намери по нещо хубаво. В тази също. Не едно, а цели две. Викат им цици. Някой явно е подшушнал на продуцентите, че щом един филм с разголени мадами може да има успех, що пък и играта да няма. При все, че най-вече ние (гейм̆рите) имаме нужда от често и редовно

подсещане, че жените всъщност съществуват и че освен репликата "Download me", знаят и други много по-забавни думички. Та мисълта ми е, че повечето персонажки имат около 2000 полигона (като половината са на - сещате се) срещу около общо по 100 за всеки мъжки такъв. Ех, няма справедливост...

Що за куест е този?

Играта не се отличава с особена трудност и оригиналност. Превъртането на Largo Witch едва ли би отнело повече от един-два телевизионни епизода време. Все пак играта предлага няколко нововъведения, или поне се опитва да предложи. Например при някои от задачите, ще трябва да се проявявате като хакер. Звучи интересно, но на практика всичко се изчерпва с това да гоните едно вирусче, натискайки интервала в полетата на една карта със сървъри. Общо взето куестовата част в играта минава под грифа "Трагична". (Всъщност се чудя защо, колегата ви говори за Largo Witch като за Куест. Играта е по-скоро Екшън Адвенчър, както ще стане ясно от следващите редове - бел. ред.)

Добре, че са битките, та да има повече смисъл от написването на статия. Те общо взето се провеждат походово. Имате насреща един или повече бабаити, отивате прасвате някой от тях

и се връщате обратно, след което ви се изреждат те, после пак сте вие. Разполагате с няколко различни удара, а можете да използвате и разни подръчни средства за нанасяне на повечко болка. Ако не бяха битките опцията за запис щеше да е излишна (не е ли логично всъщност :-)). При наличието на такъв праволинеен геймплей просто не е възможно да сбъркате някъде другаде. Управлението на героя е абсолютно опростено - четири клавиша за управление и един за действие - интервал-а. И ако в някой определен момент клавишът "интервал" не проработи, натискате "ентер"-а упорито и всичко ще се оправи.

Графиката не е чак толкова за оплакване. Бива, тоест търпима е. Все пак, играта я има и за Xbox.

Можем да споменем обаче озвучението. То е едно от малкото неща, към които нямам критики. Но е напълно стандартно. Всички реплики се изговарят и ако ви мързи да четете като мен, просто се облягате на столчето си, взимате клавиатурката си на коленца и шляпате интервала, докато ответния персонаж не млъкне.

Най-големият плюс на Largo Winch е, че може да намери добра реализация в забавачниците за деца под 6 г. и при мъжете, които имат проблеми с ерекцията. Играта лекува и проблеми с безсънието, зачервени очи, отекли крака и застояване пред компютъра, в следствие на хемороиди. Препоръчвам я на всички болни с пожелание за добро здраве и бързо оздравяване.

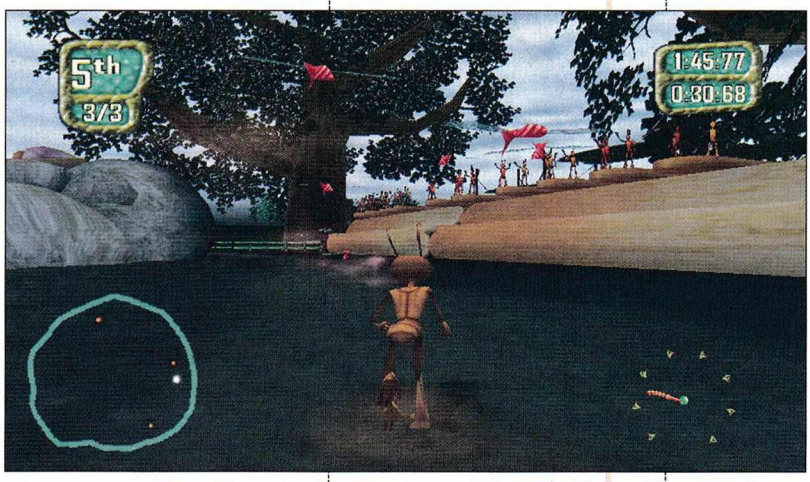
- ОЦЕНКА: 50%
- Прилича на: Syberia

- Производител: Empire Interactive
- Разпространител: DreamWorks
- Интернет: www.dreamworks.com
- Системни изисквания: Pentium II 350, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Рейсър

Автор: Snake

Antz Extreme Racing

Принципно необяснимият продуцентски ход да се ситуира рейсър в света от хитовата анимация "Мравката Z" на DreamWorks е дал сравнително приличен резултат в случай, че си падаш по малките, евтини и неангажиращи рейсинг игрички и си решил да си затвориш очите пред факта, че дори и сред въпросните малки, евтини и неангажиращи рейсинг игрички има титани като "Crazy Taxi". В мравешкия Extreme Racing принципната ти цел е да победиш съратниците си от мравуняка в серия от състезания. Средствата за постигането ѝ са няколко различни героя, сред които култовия Z (без реплики, както можеш да се досетиш; Уди Алън да не е луд да си дава гласа за подобна игра) и няколко различни метода на придвижване вариращи от маратонско бягане, през яздене на бръмбари до управлението на супермодерна кола с ципокрил двигател. Изключае забавата, свързана с надбягващите се мравки, може би основното нещо, което успява леко да издигне AER над масата посредствени заглавия е непрекъснатата смяна на стилове на игра. Просто защото между надбягването пеш и яздането на гигантски крилат бръмбър или карането на скейтборд-листо има сериозна разлика както в управлението, така и в самия фийлинг от играта. Въпреки че - погледнато от една по-критична гледна точка - цялото разнообразие от превозни средства е тотално претопено от крайно еднообразните и безинтересни писти. Играта може да ти писне буквално за минути, докато се мотаеш покрай все същите гигантски камъчета и листенца. Считам, че авторите спокойно можеха да се постараят малко повече в този аспект, защото аз лично очаквах много по-интересни локации, вдъхновени от мъничката мравешка цивилизация, видяна във филма. Иначе - съвсем в каноните на съвременните екшън-рейсъри - AER предлага и серия от бонуси (офанзивни, дефанзивни и увеличаващи скоростта), растящи по трасето във вид на розови цветенца, които след вземането им бивят илюстрирани по адски забавен начин като различни насекоми летящи край настоящето ти возило.



Предполагам, че ако си голям фен на филма, или пък не си на моите години (мда, годинките, колега - бел. ред.) може и да се порадваш за няколко часа на тази игра (то и да искаш, не можеш да ѝ се радваш за повече, 'щото е безумно кратка). Аз лично продължавам да търся връзката между социално-философската мравча анимация и рейсинг жанра. И очаквам скоро 3D шутър по "Спешно отделение" и сървайвал хорър по "Доктор Куийн - лечителката".

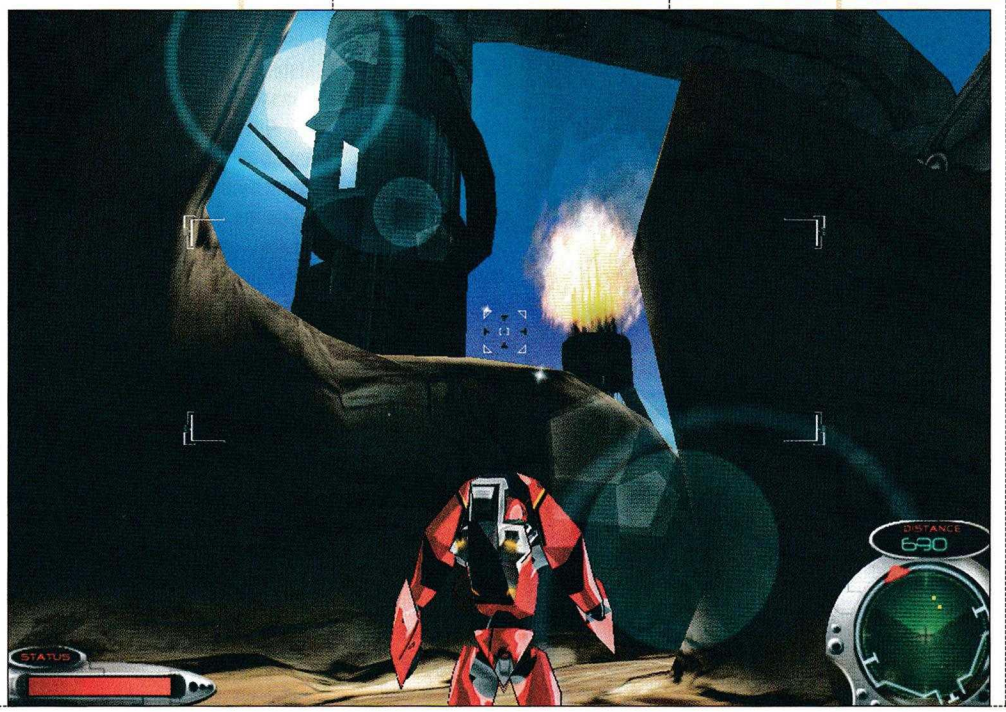
- ОЦЕНКА: 39%
- Прилича на: Re-Volt

- Производител: Pro Graph Research
- Разпространител: Protonic Interactive
- Интернет: www.lucasarts.com
- Системни изисквания: Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Аркаден Екшън

Автор: Snake

First Century after Tsunami 2265

Tsunami 2265 принципно е доста глуповат екшън от аркаден тип, чието допускане до неприкосновения ти CD-ROM е оправдано единствено ако си краен фен на мангата и си готов да понесеш всяка простотия в името на някоя нереалистично стърчаща розово-синя прическа и батална сцена в каданс. Разбирам те - и аз съм така. Но всяка фенщина си има граници и Цунамито със сигурност прокарва една от тях. В играта става дума за далечното японско бъдеще, когато - доколкото успях да схвана през всички сюжетни залитания в надписите, точещи се по екрана наместо интро - феодалната система за управление се е върнала на мода. С тази разлика, че навъдилите се отново самураи вече управляват така любимите на японските аниматори гигантски роботи. Ти влизаш в една очарователна синьокоса самурайка - искам да кажа в ролята - която трябва да се добере до някакъв невероятен извънземен източник на енергия в името на световния мир или поне на японския такъв. Екипиран с 4-5 клавиша за управление, една мишка и много кураж, трябва да възправиш стоманената самурайска гръд на стоманения си самурайски робот срещу стоманените вражи роботи и да ги освиткаш с лазерната си пушка. Всичко това - в един безумно аркаден екшън от трето лице, в който ниво след ниво се луташ в някакви престъпно еднообразни лабиринти и стреляш по всичко, което шава. Tsunami-то е една от малкото игри, успяли да ми докарат тежък пристъп на мигрена с практическото отсъствие на какъвто и да е забавен елемент в тях. Графиката - изключе в няколко чудесни към сцени, е безлична, а в екшъна не е вложено и грам чувство - сигурно доказателство, за което е, че, когато умирах усещах по-скоро облекчение, отколкото яд. Единствена потенциална причина да изтърпиш тази роботска перверзия са вече похвалените мангаджийски към сцени между въпросните нива, които, въпреки че са сътворени с енджина на играта, на моменти могат да предизвикат истинска възхита, а и по мангаджийскиму странната и увлекателна история определено заслужава внимание. Но аз нещо не мога да си те представя как



се луташ половин час, стреляйки по безличните врази, заради еднатa гола към-сцена. Циникът в мен учтиво подсеща, че то ние и клатим по половин час заради едното голо празнене, ама да ти кажа, нещо не е същото. Освен може би усещането, че си го наврях като взех тази игра заради пустата му манга-фенщина. А то всъщност Цунамито дори не е японско, както се оказва след щателно изглеждане на финалните надписи. Правили са го някакви италианци, което може би обяснява всичко. Ако толкова си падаш по гигантски роботи, по-добре гледай пак "Евангелион". Порентабилно ми се струва.

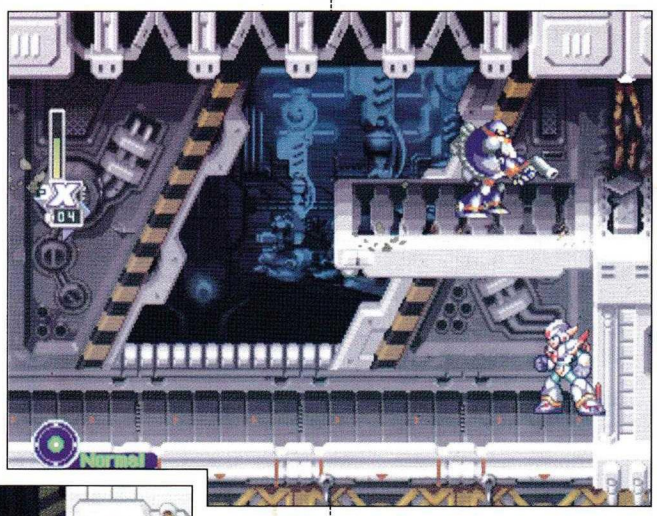
- ОЦЕНКА: 32%
- Прилича на: Soldier

- Производител: Capcom
- Разпространител: Capcom
- Интернет: www.capcom.com
- Системни изисквания: Pentium II 266, 32 MB Ram, 4 MB 3D Video
- Жанр: Аркейд

Автор: mED_lEb

MegaMan X5

Добър вечер, уважаеми дами и господа, телевизионни зрители. Председател съм на движението "За един по-добър Workshop". В минутите, отделени за нашето движение, смятам да представя нашата програма. Чрез изпълнението на десетте точки, заложени в нея, нашето движение смята да оправи (да не се слагат кавички) Gamers' Workshop, България и Света за не по-малко от 800 дни! След тези встъпителни слова ще си позволя да пристъпя към точка първа:



1. Българска Академия на Науките, чрез Държавен вестник, да оповести, че съжителството на думите "Мед" и "Азис" в едно изречение е напълно недопустимо и ще бъде смятано за груба правописна грешка.

2. Да се забрани на поданици на Република България с непредсказуема сексуална идентификация да заемат отговорни постове, като например - главен редактор на списание Gamers' Workshop.

3. Да бъдат изъети всякакви налични поп-фолк материали, намерени у лицето Иван Кънев - Ъндеда и прилежащия му апартамент. В това число и всички албуми на Кондьо в MP3 формат.

4. Да бъде забранено портването 1:1 на игри от PSOne към PC.

5. Производителите на MegaMan X5 за PC да бъдат гло... ъъъ, всъщност фирмата да бъде закрита, поради психически отклонения, появили се при лицето Георги Динчев - Медтъ, вследствие употребата на техния продукт.

6. Да бъдат забранени всякакви вариации на тема "Някакъв предмет ще удари Земята и само ти можеш да я спасиш, затова се хващай веднага за работа", като по този начин от банални истории ще бъдат предпазени невинните играчи, дръзнали да пуснат безумия като MegaMan X5.

7. Да бъдат дадени под съд дизайнерите, решили че няма нужда да преработват графиката на играта, като по този играчите могат да се "насладят" на едно размазано "великолепие", вместо на размазващо такова.

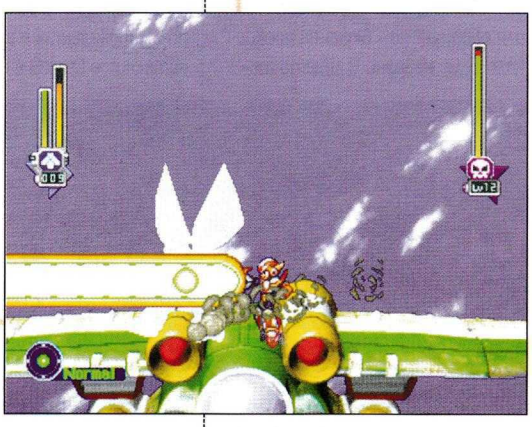
8. Лицата, озвучавали MegaMan X5 да бъдат линчувани публично! От 5 до 25 са минутите, необходими, за придобиване на трайни психични отклонения, след като в горепосочения отрязък от време единственото, което е слушал са били шумовете, които според създателите би следвало да пресъздават експлозии.

9. На поста "Композитор" в Capcom да бъде назначен някой от пичовете, които правят музиката на инсталаторите на Class, Razor или на някоя друга кракерска група. Сравнена с мелодиите, които MegaMan X5 предлага, музиката към гореспоменатите инсталатори звучи като произведение на Бетовен.

10. Да бъдат наградени с орден "Стара Планина" Първа степен, левъл дизайнерите, които са направили всичко възможно да спасят този продукт от тотален провал, като са направили разнообразни нива, макар и 8 на брой.

Но стига с простотиите...

Да обобщим, точно и ясно - MegaMan СЪКС! И още по-лошо - СЪКС ХАРД! В играта има два броя герои, наречени X и Zero и 8 нива, през които трябва да ги преведете, за да превъртите благополучно играта. Графиката е 2D като на места се забелязват псевдо-зародиши на 3d. Както споменах по-горе, никой не си е направил труда графиката да бъде преработена за PC стандарт. Озвучението е потресаващо, а музиката - трагична. Единственият плюс на MegaMan X5 са интересно конструираните нива, но те изобщо не могат да поправят кашата, която Capcom са ни забъркали. Трепането на Маверици (така са наречени лошите в играта) хич не е интересно, а финалните босове на всяко ниво се държат като възпитаници на училище за олигофрени. Когато убиете даден бос ще получите най-различни ДНК ъпгрейди, които са съдбовно важни за преминаването на някои от нивата.



MegaMan X5 е първото аркейдно заглавие (след Lode Runner за Правец 8С), което успя да ме накара да блъскам като ненормален по клавиатурата си. Изобщо не знам как доживях да напиша тази статия, защото на моменти просто излизах от кожата си и бях пред прага на психичен срив. Само си представете следната ситуация - по време на игра, натискате Escape и... нищо не става! За да стигнете до менюто ще се наложи първо да ви убият и чак тогава ще можете да използвате опцията Save. Ако мислите, че това (самоубиването) е лесно дълбоко се лъжете - 30 минути се блъсках в един робот и чак след това установих, че той изобщо не ми взима животи, а аз продължавах да си седя на заветната бройка 8. А ако някой може да ми обясни как може игра като MegaMan X5 да се разпростира на 600 мегабайта, веднага съм готов да му закупя каса бира.

Хайде чао, и не забравяйте - нашата бюлетина е бяла с червено Quake 3 лого.

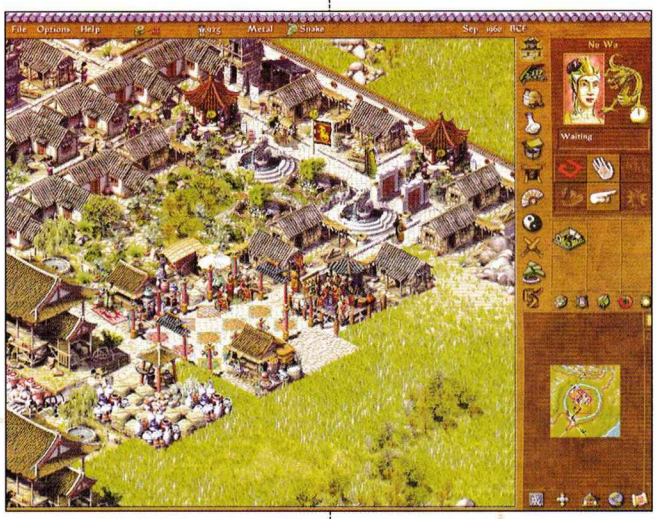
- ОЦЕНКА: 15%
- Прилича на: MegaMan серията

- Производител: Breakaway Games
- Разпространител: Sierra
- Интернет: emperor.sierra.com
- Системни изисквания: Pentium II 400, 64 MB Ram, 4 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия

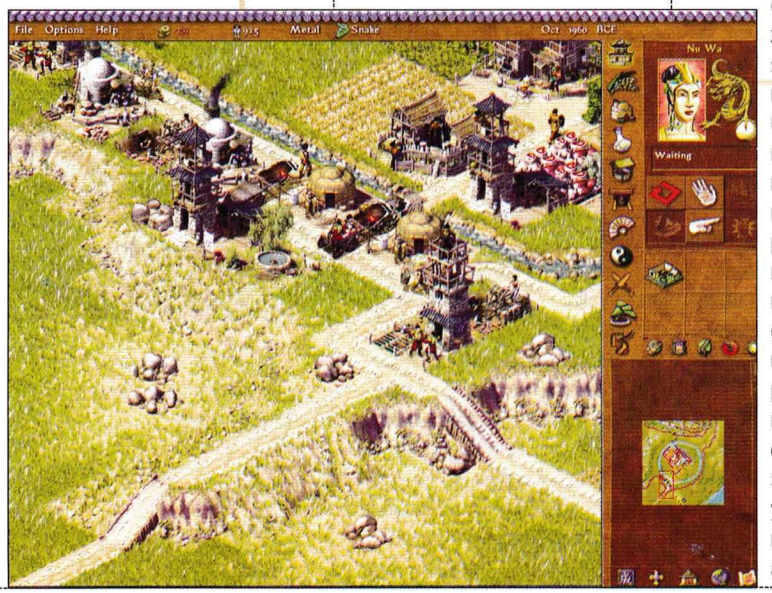
Автори: Guerrero&Master

Emperor Rise of the Middle Kingdom

Гледам монитора със зяпнала от учудване уста. Какво става, по дяволите?! Не стига, че Freeman иска статия за утре, ами и проклетата инсталация на играта е... невъзможна. Е, сега какво да правя? Мм, в главата ми се зарежда еретична мисъл: "Защо ли не взема да поцъкам аз един бърз WarCraft 3? Какво пък толкова, не стига, че трябва да се мъча в адска агония от съмнителните качества на предстоящото заглавие, ами гореспоменатият редактор не дава ползването на компютъра за никаква развлекателна дейност! Работа, работа и пак работа. Няма капчица спокойствие преди приключването на броя (как пък всеки път така става, че таман приключиш с този брой и трябва да се захващаш с другия, ама няма сега да седна да се оплаквам я!). Е, все пак има и нещо хубаво в цялата ситуация, а именно тръпката и желанието, ако искаш наречи го всеотдайност, към опияняващото чувство, когато видиш усилията ти завършени след отпечатването на списанието. Самодоволното чувство, когато видиш, че има кой да оцени усилията ти или обратното - вкуса на прокиснало зеле, навряно в лицето ти-



ако не се сещаш, говоря ти за критиките. Е, това бяха моите уводни думи. Изпуснах парата, сега се чувствам по-добре. Можем да започваме с играта, а тя е нищо повече от Ceaser с китайци! Всичко си е тук. Основният път, по който минават всички заселници, пак си е на старото място. Отново основната ти задача е да развиеш мегаполиса си, пак строиш къщи до пътищата, пак има кладенчета, пак присъстват различни сгради, които дават различни благинки на населението. Микро-мениджмънта е запазил отличителните белези на предишните заглавия (разбирай Цезароподобни). Примерно правиш мина за глина (clay), от там суровината пътува директно към склада или пещите, където се превръща в грънци, те заминават в хранилището, а от там на Илиян...ъъъ да де пазара, следва посока всяко домакинство. Целта е людете да се сдобият с въпросните съдове и по възможност да се вдигне стандарта им (гоним Европата, все пак). Схвана ли? Я да прочета какво съм надробил дотук, хмм, на мен лично не ми е ясно (което значи, че и на теб не е ясно, което пък означава, че трябва да обясня по-... ъъъ ясно). Ох, сори не исках да кажа думата ясно три пъти в едно изречение, но часът е 4:30, а сутринта трябва да съм предал статия. Сега ще изясня как протича една мисия на Emperor: Rise of the Middle Kingdom:



първо правиш няколко колиби, после правиш кладенче близо до тях. Следва Кула на инспекторите (или иначе казано firehouse), което служи за нещо като пожарогасителница, с идеята да предпазва къщите от изгаряне. Следващ етап е построяването на ферми или както там му се вика на мястото, дето се лови риба и се ловува (в играта е наречено "земя и море"). Правят се складове и площади, а на площадите се правят пазарите и ВИТИЗ-ите. Поставянето на подходяща флора също спада към задълженията ти като управник на града. От тук нататък следва главно пазарният принцип, който описах по-горе. Когато хората са доволни, ще можеш да се насладиш на еволюирането на къщите, фонтаните и пътя, по който ходят твоите поданици. Интересно в играта е присъствието на герои. Да, такива има, обаче преди да се сдобиеш с такъв ще трябва да се вживееш в ролята на дойна крава и да го храниш с всякакви подаръци (те включват храната, но не само), докато въпросният в добро настроение и благоволи да те навести. Реално погледнато, присъствието на герой, и то с военни качества, едва ли е оправдано предвид пацифисткия уклон на заглавието. Това е самата игра в общ план, ако ти трябва нещо повече отвори някой стар брой и прочети статията за Цезар или Фараон, като сменяш имената на римляните или египтяните с тези на китайците и ще се сдобиеш с ясна представа за играта. Само дето ако се интересуваш от този вид игри достатъчно, та да зачетеш тази статия, то сигурно си в час относно Цезарите и Фараоните и не ти е необходимо да четеш същото тук.

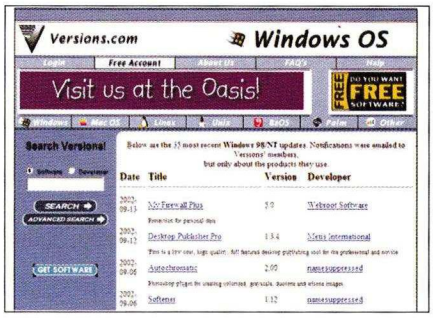
Време е да вметна няколко думи за графиката и звуковото оформление. Колкото до първото, едва ли ще те изненадам (камо ли приятно), съобщавайки, че играта е 2D. Не че имам нещо против двуизмерните игри, но поне да бяха направили някакъв опит за подобрения спрямо предшествениците (обяснена вече дума), за съжаление. Звука е на добро ниво, но той също не блести с нещо новаторско, виж на музиката Med-та се изкефи, е иска ми се и аз да споделях подобни възгледи, но така и не успях да погледна от добрата й гледна точка ако изобщо има такава.

Не се учудвай, че съм дал толкова ниска оценка на Emperor:RotMK. Истината е, че ако това беше нещо като безплатен add-on нямаше да се замислям да дам 90%, все пак достойнствата на Цезар са доказани, но опита да се пробута като нова игра, при това на цена 40$, й отрежда едно незавидно място в класацията ми за неща, за които не бих си дал излишните пари, дори да имах такива.

- ОЦЕНКА: 51%
- Прилича на: Caesar

Versions.Com

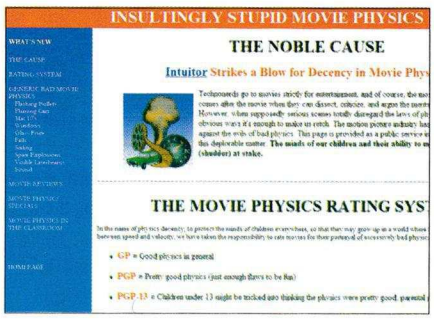
www.versions.com



Следенето за най-нови версии на любимия софтуер е една неизбежна задача за всеки потребител, който иска да използва пълните възможности, предлагани му от разработчиците. Независимо от желанието обаче, това е една често неприятна работа, свързана с ровене из десетки сайтове. Можете да си спестите всичко това, като редовно наглеждате сайта Versions.Com, чиято цел е да информира кога и какви нови версии на любимия ви софтуер са излезли на пазара. Сайтът покрива не само Windows платформата, но и Apple, Linux, Palm, BeOS и др. За разлика от други подобни сайтове обаче, той информира и за комерсиален софтуер, което може да бъде полезно за мнозина. Това може да ви е от полза в случай, че интересите ви се простират извън shareware/freeware пазара. Всеки програмен продукт е придружен с описание.

Insultingly Stupid Movie Physics

http://intuitor.com/moviephysics/index.html

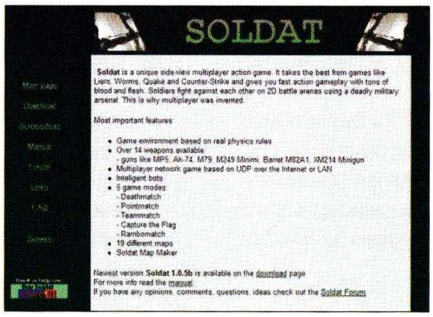


Първо правило в киното: не питай дали е възможно това, което виждаш!

Когато в поредния касов екшън широкият киноекран се изпълни с пиротехника и невероятни ефекти, обикновеният зрител става неволна жертва на изкривената представа на сценаристи и продуценти за действието на физическите закони. Взривяващи се на мига коли преди да се блъснат в каквото и да е, видими лазерни лъчи, перфектно озвучени ръкопашни битки – всичко това е една "голяма илюзия", която може да изглежда адски добре, но всъщност е невъзможна. За да ви предпази от заблудата, че това, което става в поредният касов хит, е възможно, авторът на този сайт е подготвил списък на най-известните невъзможни трикове с подробно, почти научно описание как всъщност те биха изглеждали в реалността. Фактите, изложени в прегледен вид, са изключително интересни и имат шанса да ви развалят кефа следващия път когато се изръсите с половин дузина левчета в близкото кино за поредната доза безсмислици.

Soldat

http://soldat.cyberion.pl/main.htm



Поредицата Worms на Team 17 беше една от малкото игри, чийто мултиплеър привличаше с магнетична сила хиляди геймъри към иначе лишената от модерен блясък графична обвивка, зад която дребни невръстни червейчета се избиваха взаимно без каквито и да е морални задръжки. Серията напоследък изпадна в забрава, като четвъртата част тепърва се прави, но това не означава, че феновете на поредицата нямат игра, с която да прекарат свободното си време в поредната Контра в близкото клубче. Поляците, създали безплатната игра Soldat (войник, при това руски – бел.ред.) имат претенциите да събират на едно място изключителния геймплей на Worms с доста по-милитаристична концепция, която черпи от Counter-Strike и Quake. Резултатът е една малка, но изключително приятна игра за мултиплеър по LAN или Internet, която макар да има постна графика (при размер от 6 мегабайта), може да се похвали с реалистичен физически модел, изключителна кървавост и зрелищност на битките, 14 реалистични оръжия с които да боядисате пода и стените на нивото с приятно червено, 19 нива и 5 режима на игра (Deathmatch, Teammatch, Pointmatch, Capture The Flag и дори Rambomatch) и не на последно място възможността да играете онлайн. Независимо че става дума за безплатна игра, Soldat има сериозна поддръжка от феновете – на сървърите на играта почти по всяко време може да намерите около 160-220 играчи. Нови версии се появяват почти на всеки два-три месеца.

CrimeScene

www.crimescene.com

Колкото и много да са онлайн игрите в Интернет, те обикновено не могат да се похвалят с особено разнообразие. Сякаш единственото, на което бихте могли да попаднете, са игри на карти или комплексни стратегии, с тук-там някоя пародийна забава, която предлага геймплей за няколко часа. В тази насока всеки, който търси нещо различно от покер, футбол мениджъри и космически стратегии, е оставен на сухо. Наскоро създадената Web-игра CrimeScene обаче внася глътка свеж въздух със своята концепция – наместо тактическа мисъл на завоевател тя ви поставя в ролята на детектив, използващ своя дедуктивен потенциал за разрешаването на редица заплетени криминални случаи. Авторите на играта поставят всеки месец ново престъпление, като на определен период от време разкриват нови доказателства. Те се измислят от екип от автори на криминални романи и дори фотографи, които изработват снимките на местопроизшествието. Целта ви, както сигурно се досещате, е да ги следите и анализирате и да откриете престъпника. Това не е толкова лесно, защото случаите са изключително заплетени и изискват особено внимателно анализиране на информацията. За победителите има и предметни награди, доколкото сайтът има две нива на участие – платено и безплатно. Безплатното ви позволява ограничено действие, което обаче не отнема особено от удоволствието, а наградите отиват за тези, които са способни да се бръкнат с двадесет долара годишно.

- Производител: **Team Ninja**
- Разпространител: **Tecmo**
- Интернет: **www.tecmo.com**
- Системни изисквания: **X-Box**
- Жанр: **Тупалка**

Dead or Alive 3

Автор: SaintP

Наскоро си говорихме с Урко, другият *по*-запален фен на конзоли в редакцията, защо X-Box, макар и толкова мощна, не е (поне засега) сред любимите ни машини. И май стигнахме до заключението, че, оставяйки настрана неприятния PC привкус, просто има само две игри, за които наистина си заслужава да я купиш – Halo и Dead or Alive 3. Не че липсват други качествени заглавия, просто ги няма тези специфични игри, които са характерни за японските конзоли и отразяват в себе си същността на един конзолен геймър. Кой знае, това може и да се промени, по-важното сега е, че DoA 3 стои малко по-горе, редом до Halo и затова няма опасност остатъкът от статията да бъде съставен от два бели листа.

Вероятно знаеш, но все пак да си кажа, докато е време - Dead or Alive 3 е чистокръвна тупалка. Широка арена, да речем двама бойци, и млатене до побъркване. Няма как да не си се сблъсквал с подобни игри досега, независимо дали става въпрос за някоя безизвестна джитка от кварталните аркади или за нещо от рода на Mortal Kombat, Virtua Fighter или Tekken. Просто подобни заглавия са един чудесен емоционален отдушник, чието съществуване е повече от разбираемо в съвременния свят.

Та за играта. Не очаквай някой техничен файтър със задълбочен геймплей. Не очаквай кой знае какъв реализъм. Малко вероятно е и да поиграеш сингъл повече от няколко дни. DoA 3 я има на тези страници заради нещо друго, или по-точно, заради две основни неща: невероятна динамика и брутално чувство за контакт по време на боя.

Динамиката

Честно да ти кажа, малко се затруднявам да ти обясня тази част. Някой беше казал, че майсторският ръкопашен бой е като танц – нападение, блок, контраатака...и така докато някой не направи грешка. При DoA 3 също има нещо такова. Всяка битка е плавна и естествена поредица от удари, която протича пред очите ти с такова обаяние, бързина и финес, че те оставя без дъх. Добрият тупаник обикновено е изпълнен с много и светкавични обрати. Докато в един момент вкарваш серия ритници в торса на боеца отсреща, в следващия виждаш как той елегантно прихваща крака ти, сваля те на земята и ти строшава някоя и друга кост. Ефектно, брутално и по своему красиво. И най-важното – вписващо се напълно естествено в хода на боя, придаващо пълнота и цялостност. Това всъщност е и една от характерните особености и носителят на голяма част от динамиката в DoA поредицата – контраатаките. Напрактика можеш да парираш почти всеки противников удар, същевременно превръщайки го в своя атака. Идеята е проста – точно в момента, когато врагът напада, трябва да натиснеш посока, противоположна на посоката на удара, плюс бутона за хващане. Изпълнението не е трудно на теория, но изисква много прецизен тайминг и усет към психиката и движенията на противника. Най-интересно е с човешки опонент, където предугаждането на противниковите ходове в един момент се превръща в завладяваща игра само по себе си. Изведнъж се усещаш как си съсредоточил поглед в екрана, търсейки онези издайнически полигони, които могат да ти подскажат дали ще ти трошат врата или ще те подсичат в краката.

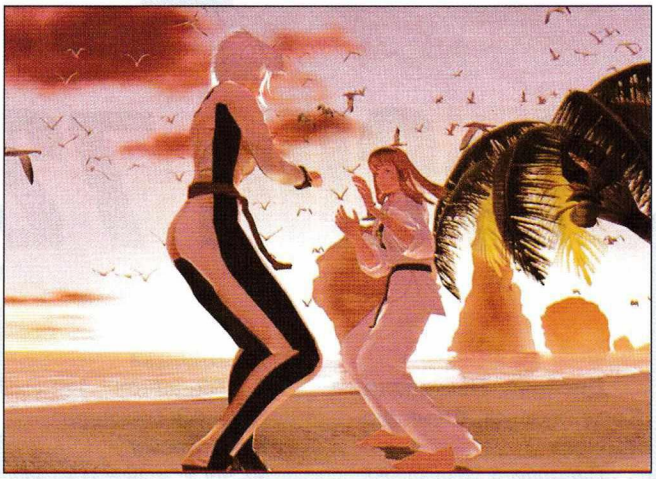
Въобще, адреналин и напрежение в изобилие. Като седнеш да поразцъкаш с приятели, само след десетина минути вече ще сте започнали да крещите/псувате екзалтирано при всеки удар. А постигането на атмосфера е сред най-важните неща в подобни игри. Дано само нямаш нервни съседи с малки дечица...

Контактът

Ако си падаш по жанра, няма начин да не си попадал на много игри, които уж изглеждат чудесно, но нещо не е в ред. Атмосферата я няма, удоволствието просто не идва. Често това са заглавия, в които бойците не взаимодействат добре. Ударите са някак кухи, някак не на място, липсва чувството за контакт. Е, при DoA 3 няма и помен от подобни невзрачни изживявания. Всеки удар се усеща с пълната си сила и размах и, повярвай ми, това прави играта същински празник. Звукът и реакцията на противника, когато ритникът ти срещне торса му, често ще изтръгват нотки на ярост и възбуда, засилвайки желанието да продължаваш да сипеш удар след удар. Вярно, всеки, който рабира от бой, ще забележи, че

нещата са преувеличени, но от това играта само печели. Обликът на DoA 3 е изграден върху зрелищността и бруталността, върху инстинкта да удариш по-бързо и по-твърдо, върху желанието да изтърбушиш противника си и да изкъртиш зида зад него с тялото му...

...И това наистина се случва, защото дизайнът на нивата изглежда да е най-добрият, срещан в подобна игра. Различните локации са добре премислени, просторни и детайлни. Личи си, че «нинджите» (Team Ninja) са действали с размах и са градили арени на по няколко нива, като преходът става през строшени стъклариии, избити парапети, страховити височини и каквото там още се сетиш. Разнообразието е било неписано кредо на разработчиците и резултатът е впечатляващ. И кажи ми, как няма екзалтирано да подскочиш, след като с удар като от чук пратиш тоя отсреща пет етажа по-надолу и го последваш сред дъжд от отломки, жаден за още тупаник? Само че вместо желаното продължение, ти строшават някой крак, набутват те в ъгъла и старателно те приглаждат към стената... Много подскачане те чака с джойпада в ръце, бъди сигурен.



Други подробности

Гледам написаното дотук и забелязвам, че доста споменавам бойците в играта, ударите им и т.н., но така и още не съм ти казал какви ще да са тези чутовни герои. Май дойде моментът. Първо да уточним бройката – има ги шестнаесет и са най-разнообразни, но нищо радикално ново, както можеш да очакваш. Кечисти и кечистки, нинджи, кикбоксьори, разни кунг-фу корифеи, та дори фееподобни девойки, които да се чудиш какви точно бойни изкуства практикуват. По-същественото обаче е, че е постигнат прекрасен синхрон между бойците, техните пропорции и външен вид - от една страна, и ударите им - от друга. Стоиш, гледаш го/я и знаеш, че ударите, които сипе, просто не могат да бъдат други. Този аспект на играта действително е изпипан с голямо внимание и точност.

Другата истина, що се отнася до участниците в DoA 3, е, че тази игра, приятелю, са я правили за мъже. Ако си от нежния пол и нямаш би- или хомо наклонности, удоволствието веднага пада с двайсет процента, а не дай си боже да си от по-притеснителните и докачливи на тема външен вид, нищо чудно да се комплексираш сериозно. Защото жените в играта са поскоро за дигитален конкурс за красота, отколкото за батални сцени, като «нинджите» са се постарали да подчертаят това по всевъзможни начини. За щастие няма *прекалена* голота, нещо такова би развалило стила на играта, въпреки че сигурно не един и двама си мечтаят за някоя nude модификация. Това, което го има обаче, е въздълги крака, стегнати тела, изваяни лица, пленяващи усмивки и изразителни, красиви очи. А, и *нереално* прекрасни форми. В тази област дизайнерите са попрекалили не на шега. Ръстът, теглото, структурата на тялото нямат значение тук, гърдите под чашка С не падат... Някои ще се влюбят в играта заради това, други ще подхванат темата за експлоатацията на женския образ, но това няма да промени фактите. Радостно е, че все пак разработчиците са останали в рамките на естетически красивото, а не са минали в сферата на порнографията.

От останалите подробности си струва да се кажат няколко думи за различните режими на игра. В по-голямата си част те не блестят с особена оригиналност. Има си Story Mode, където следваш фиктивен сюжет, има турнир по оцеляване (биеш без почивка докато не те ступат), присъства и стандартния vs режим. Заслужава си да се спомене, че е включен и Tag Battle, т.е. двубой двама на двама, като партньорите могат да се сменят помежду си. Интересното тук са ударите, изпълнявани от двамата съюзници едновременно срещу нищо неподозиращия противник. Освен че са доста ефикасни, подобни задружни атаки изглеждат по брутален начин и внасят допълнително разнообразие в играта.

За финал не мога да се стърпя да кажа и няколко думи за графиката на DoA 3. Впечатляваща. Поне по мое лично мнение (всъщност не само по мое), това е може би най-красивата игра за X-Box от стартовия списък на конзолата, а защо не и до днес. Дори Halo не може да се похвали с такива визуални прелести. Водни повърхности, текстури, геометрия, модели на бойците, детайлност, водни повърхности, светлинни ефекти, частици... на практика всичко е изпипано по зашеметяващ начин. DoA 3 демонстрира в пълна степен възможностите на майкрософтската конзола. И макар че DoA 2 за PS2 и Dreamcast също изглежда страшно добре, при тройката Team Ninja е надскочил себе си. Всичко това е подправено с Dolby Digital звук, който обаче на фона на визията е просто "на ниво".

Ето че стигнахме и до края. И понеже може на моменти написаното по-горе да ти е прозвучало прекалено положително, нека с няколко обобщаващи думи още веднъж да ти кажа какво не трябва да очакваш от заглавието. Първо, DoA 3 не е нова игра. Съществените разлики спрямо двойката не са големи, така че ако си играл предишната част, може да останеш леко разочарован. Освен това в същността си играта е доста повърхностна и в никакъв случай не може да се сравнява със задълбочения геймплей на Virtua Fighter например. Но DoA 3 със сигурност е заглавието, което ще ти достави максимален кеф и диво удоволствие играейки с приятели, дори и те да са новаци.

Автор: Balrog

PhotoClip 72xx

Понякога се случва и българите да изпреварят. Да не припомняме хилядите по-известни примери, само в съвременната ни история те са стотици – като се започне Джон Атанасов и се стигне до полуфиналите на световното по футбол '94-та.

Наскоро на българския пазар се появи един продукт, който в много отношения е иновативен. Честта да го тествам се падна на мен.

PhotoClip 72xx е комбиниран уред, съчетаващ в себе си MP3-плеър, диктофон, цифров фотоапарат и камера (включително уеб такава). Новото в сравнение с предишните генерации PhotoClip е 1,5" LCD TFT дисплей и високата разделителна способност (1280x960). Направихме няколко групи тестове на това многофункционално устройство с цел да получим по-комплексна картина. Доколко добре се справя отрочето на DigitalWorld по време на дните зверска употреба, можете да прочете по-долу.

Основното

А именно, това, което интересува всеки. Съотношението цена-качество. Това е най-голямото предимство на PhotoClip. Въпросното съотношение е наистина много разумно. Личното ми мнение е, че всеки лев, който дадете за него, е напълно оправдан.

Моделът с 16 MB вградена памет струва 399 лева, а този с 64 MB – 499 лева.

Дисплей, Настройки, Комуникация, Функционалност

Дисплей. 1,5" LCD TFT. Именно в дисплея е скрита и най-голямата новост в последния член от фамилията Photo Clip. Освен че гълта доста от батериите, екранчето дава ясна представа какво точно се снима в момента. Вярно, не е като да се блещиш през визьора на огледално-рефлексната си камера, но все пак тези фотоапарати в цифровия си вариант струват доста повече в зелено, а и нали в момента говорим за българско... (пояснение: български фирми не произвеждат огледално-рефлексни цифрови камери).

Настройки. Менюто с настройките е добре структурирано и лесно за употреба. Там се намират повечето от необходимите опции, като компресия, вид на телевизионния сигнал за запис на видео и пр. В режимите на фотоапарат и камера са достъпни още по-подробни менюта с локални настройки – от тях се коригират неща като разделителната способност на снимане, кога ще е пуснат дисплея, корекция на контраста, яркостта, цветовете и други. Всички настройки са добре структурирани и свикнете ли веднъж да ги ползвате, почвате да правите много по-добре изглеждащи снимки. За съжаление тези неща не са описани в брошурата към устройството, което е пропуск на съставителите на въпросното, а не на самия апарат.

Комуникация. PhotoClip 72xx се свързва с PC посредством USB интерфейс и с телевизор, който се ползва само като по-голям дисплей. Интерфейсът за връзка е добре направен и не създава проблеми.

Функционалност. Всички настройки и операции с ФотоКлип-а се вършат посредством 8 бутона и един кръгъл функционален бутон, с който се превключват функциите. С PhotoClip-а се работи интуитивно и дори за човек, който не е виждал подобна джаджа преди, е лесно да се справи с него.

Резолюция
1.3 Megapixel – 1280x960 пиксела; VGA – 640x480 пиксела
Компресия
24-битов JPEG (1/20, 1/12); TIF
Режими на работа
Снимка, Самоснимачка, Поредица от снимки, Видеоклип, PC камера, MP3 плейър, Диктофон, Разглеждане на снимките на дисплея
Фокусен обхват
80 см до безкрайност
Спецификация на дисплея
Цветен графичен TFT, 1.5 инча (521x218 точки)
Свързване
Връзка с PC – USB 1.1; TV изход – NTSC/PAL, режими разглеждане на снимки и клипове, поточно видео
Светкавица
Ръчен и автоматичен режим с корекция на "червени очи"
MP3 плейър
Поддържани нива на компресия 32-192 kbps, честота 44 KHz, постоянен битрейд, променлив битрейд
Размери 92x34x65
Тегло 120 г. без батерии

PhotoClip – Звук (MP3 и Диктофон)

MP3. Тук всичко е на доста добро ниво. Можете да слушате всякакви видове MP3-та без да се опасявате от несъвместимост. Еквалайзерите са 4 на брой (Rock, Pop, Jazz, Flat). Възможност за ръчна настройка липсва но това не е новост, защото никой от предшествениците на Phc72xx няма такава опция. Друго нещо, което липсва, е някаква форма на визуализация.

Ако прежалите батерия

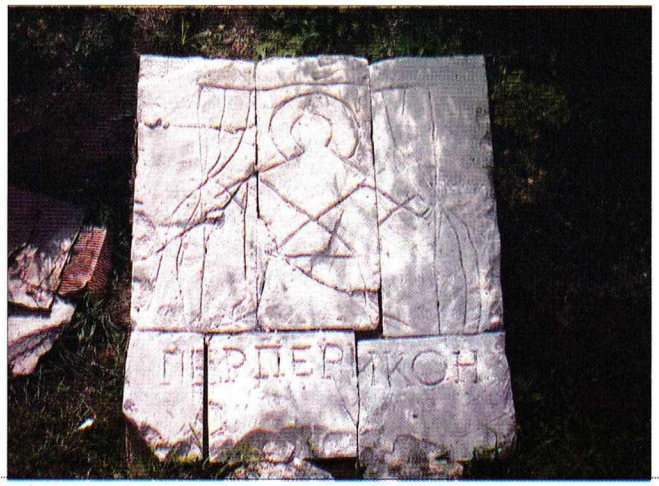
можете да пуснете дисплея и да получите информация коя песен слушате, кой я изпълнява, колко от нея е изминало, колко песни имате общо в паметта, какъв е еквалайзера, който ползвате и цифровото изражение на силата на звука. На фона на перфектните поддръжка и възпроизвеждане на MP3-тата лошо впечатление прави фактът, че записването на качествен звук си е малко приключение. Имах случай, в който след като чух записа не можах да позная чий е гласа. Въпреки този факт всичко, което запишете на диктофона, е достатъчно ясно и отчетливо, за да ви послужи когато нямате друга опция.

PhotoClip – Видео

Видеоклиповете заснети с това цифрово "зверче", са прилични. Имат добра наситеност на цветовете и приличен фокус. Трябва само да се внимава със скоростта на движение на камерата и всичко ще е наред. С малко повече търпение и практика могат да се направят сносни любителски филмчета, на които дружно да се смеете. Предвид резолюцията, на която се снима (320x240) е най-добре да ги гледате на телевизора.

Photo Clip като Фотоапарат

Така наречените цифрови снимки са една от силните страни на PhotoClip-а. Те имат прилична разделителна способност, добри цветове, но... това май е всичко, което имат. За да получите снимки с добър фокус, е необходимо обектът да е поне на метър от фотоапарата, да е абсолютно неподвижен и по възможност фотографът да не страда от паркинсон. Фотоапаратът като такъв е перфектен, ако ще го ползвате за панорамни снимки, защото там фокусът не играе роля, пък и дори ръката ви да трепне, пак се получава хубава снимка – все пак 1280x960 си е повече от добра резолюция за любителска снимка. Ако искате да снимате приятели, любимото куче или кактус, трябва да ги помолите да не мърдат (тук кактуса не се брои) и да щракнете. А ако успявате да контролирате треперенето на ръцете си, значи изобщо нямате проблеми с правенето на хубави снимки. Липсата на каквото и да е приближение е доста неприятна на моменти, но това от своя страна компенсира донякъде качеството на обектива, който и без това е в най-добрия случай в долния край на средния клас (пояснение: обективите с приближение са с по-ниско качество от гледна точка на светлосилата и дори цветопредаването на обектива).



В заключение мога само да кажа че PhotoClip е прекрасен избор за всички онези, които нямат пари да си закупят всичките тези устройства поотделно, или просто не им трябва нещо по-добро от този продукт – той свири добре, а всичко останало е на прилично ниво. С малко повече търпение и желание човек може да се научи да извлича най-доброто от този продукт, което не е лошо. Апаратът е достатъчно добър, за да задоволи по-непретенциозните потребители (любители) и честно казано, с компактните си размери, поносима резолюция и немалко възможности е доста приемливо предложение за нашия пазар.

Като основен недостатък може да се изтъкне "гладът" му за енергия, който изразходва за норматив всеки комплект батерии, колкото и да са добри те. Решението е презареждащи се батерии, което логично води и до ново бръкване в портфейла за зарядно устройство.

Автор: SaintP

Radeon 9700 Pro

В предишния брой FonManiac чрез една доста полезна обзорна статия ви запозна с най-новите тенденции в областта на компютърните видеокарти. В един от абзаците се споменаваше и за най-новото и мощно творение на канадския гигант ATI – Radeon 9700 Pro, който тогава беше само анонсиран, а реални продукти се очакваха след средата на август. С похардуерно настроените колеги имахме някои съмнения относно спазването на този срок, понеже неведнъж в миналото фирмата е доказвала, че или има производствени проблеми, или че маркетинговите й асове са доста под нивото на тези при конкурентите от NVIDIA. Този път обаче канадците изненадват с перфектна организация и новите карти с чип R300 и носещи името Radeon 9700 Pro вече са на пазара.

Тази кратка статия има за цел да ви запознае малко по-добре с новия ускорител, защото това не е просто поредната карта наоколо, а моментният категоричен лидер в областта. За първи път ATI успява да извади продукт, който е реално с класа над конкуренцията и не оставя съмнения за превъзходството си. Това беше загатното в миналия брой, а сега ще разгледаме малко по-подробно характеристиките на картата, подправени с някои наши тестове, станали възможни със съдействието на добър мой приятел, на когото искрено благодаря.

Като за начало нека изясним какво толкова са наслагали канадците по новото си творение, Radeon 9700 Pro. Двете неща, които неизменно се споменават в началото на всяко подобно ревю, са честотите на ядрото и на паметта на картата, защото, поне при сегашните графични технологии, те са доста осезателно свързани с общата производителност. По тези параметри новото ATI може да се похвали със завидни цифри – 325MHz и 310MHz DDR (ефективно 620), като се очакват, а и вече са факт, карти на трети производители с още по високи спецификации. От останалите "сухи" технически характеристики, може би ще ви е интересно да знаете, че ускорителят ще се предлага във варианти със 128 и 256 MB памет (нашият беше със 128), която е с 256 битов интерфейс и предлага повече от сериозните 19.8 GB/s скорост на трансфер (за сравнение, GeForce 4 Ti4600 разполага с предизвикващите лека усмивка на фона на новия участник, 10.4 GB/s). Пълните спецификации можете да разгледате в предвиденото за тях каре.

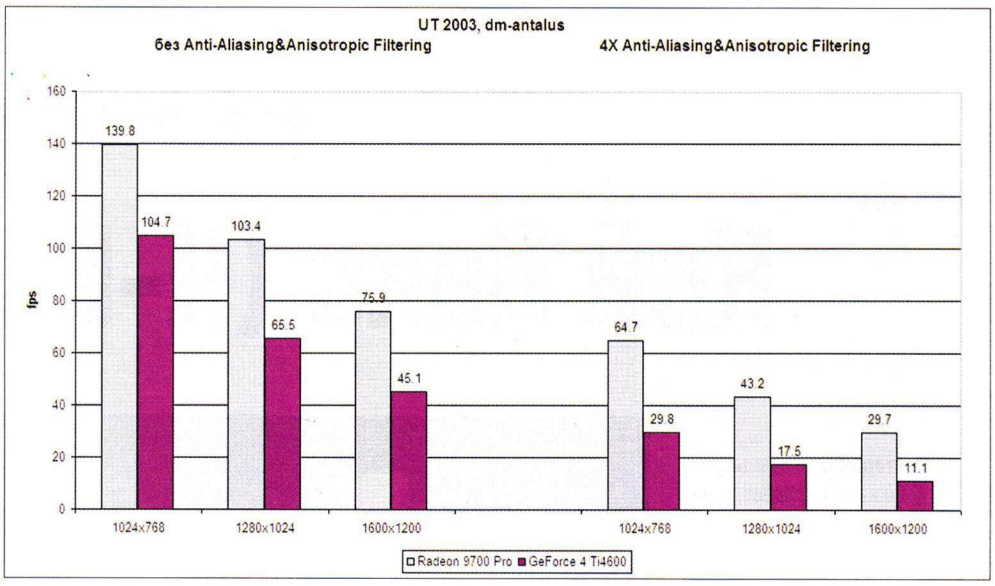
Следващото сериозно качество на Radeon 9700 Pro е пълната поддръжка на поредната версия на майкрософтския DirectX – 9. Едва ли ще има много скоро достатъчно игри, които да го използват активно, но всеки потребител, приготвил 400$ за нова карта, обикновено очаква тя да е актуална възможно по-дълго време, съответно поддръжката на стандарта е напълно оправдана и желателна. За да покрият функциите на въпросния DirectX, канадците са екипирали звяра си със подходящи атрибути. За начало нека споменем осемте пикселни рендериращи конвейера (pipelines), които работят с плаваща запетая и 128 битова прецизност. Ако не си по-навътре в нещата, може да ти звучи малко объркано, но това на практика означава, че някои елементи на една сцена, като цветове и др., могат да се изчисляват с доста по-голяма точност, отколкото досега, а това е първата сериозна стъпка към истински фотореалистични светове, рендерирани в реално време. В добавка картата има четири Vertex Shader-а и поддръжка на Vertex Shader 2.0, а също и Pixel Shader 2.0 (версиите при GeForce 4 Ti4600 са съответно 1.1 и 1.3) като част от изискванията на DirectX 9. Отражението на тези предимства се изразява под формата на доста по-ефективна работа с вертекси, прилагането на увеличено количество текстури за един пас (до 16), както и много нови функции, част от програмния интерфейс на Майкрософт. Резултатът е доста по-добра производителност и зашеметяваща визия. Добавете към това и тристата милиона полигона, които картата може теоретично да бълва всяка секунда (към два пъти повече от GeForce 4 Ti4600) и се получава нещо наистина впечатляващо.

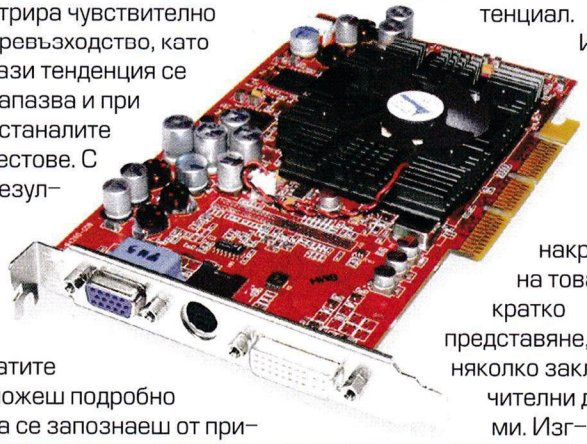
Поредната технология с версия 2.0 в Radeon 9700 Pro е anti-aliasing метода на ATI – Smoothvision, който е изпипан доста по-интелигентно от предшествениците си. Те имаха навика да рендерират сцената по няколко пъти, като след това копията леко се разместват и се смесват, което създава ефекта на заглаждане на ръбовете на обектите. Недосатъкът е, че така се губи доста производителност, което прави метода не особено приложим. Новият Smoothvision обаче ползва по-напреднала техника, при която не се

налагат по няколко рендеринга на сцена и загубата в производителност е по-малка.

Всички тези екстри са подкрепени от солидни драйвери, които се държат доста добре – нещо, което малко ме учуди, имайки известен опит с предишни карти на ATI. Контролните панели предлагат достъп до разнообрани функции и са съвсем интуитивни. Можем да очакваме, че с времето драйверите ще станат още по-добри.

Ето че най-накрая стигнахме и до тестовете. Можете да видите резултати от 3D Mark2001 SE, Serious Sam 2 и Unreal Tournament 2003 – приложения, които дават добра база за заключения. За сравнение съм приложил и резултати от GeForce 4 Ti4600, които са взети от уважавани интернет източници (в случая Anandtech), тъй като за съжаление нямаше как да направим собствени тестове и на тази карта. Тестовата система на Anandtech за GeForce 4 Ti4600 е P4 2.53 GHz, 512 MB PC 1066, 80GB Maxtor D740X, а нашата за Radeon 9700 Pro – P4 2.4 GHz, 512 MB PC 1066, 40GB Seagate 7200rpm. Разликата между двете машини не е голяма, така че това позволява успешно сравнение между двата ускорителя. Драйверите за Radeon 9700 Pro са CATALYST 2.2, а за GeForce 4 Ti4600 са ползвани детонатори версия 30.82. Изходът от двубоя е доста красноречив – при програмата на Mad Onion, Radeon 9700 Pro демонстрира чувствително превъзходство, като тази тенденция се запазва и при останалите тестове. С резултатите можеш подробно да се запознаеш от приложените графики, като допълнителен коментар, поне в този случай, ми се струва излишен. Може само да пожелаем на канадците със следващите си драйвери да постигнат още по-добра производителност, за което картата определено има потенциал.





И накрая на това кратко представяне, няколко заключителни думи. Изглежда ATI този път изпревариха NVIDIA доста сериозно, тъй като последните не се очаква да са готови с масово прозводство на DirectX 9 отговор на Radeon 9700 Pro в близките 2-3 месеца. Ако си от хората, които, когато ъпгрейдват, се насочват към най-доброто с мисълта, че ще им върши работа най-дълго време, Radeon-ът определено е за теб. Въпреки височката цена ускорителят е много стабилен като възможности и ще е актуален дълго време. Чудесна работа от страна на ATI, която има потенциала да изостри допълнително конкуренцията в сектора, а от това геймърите могат само да спечелят.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва !

Филм на броя в сянка

Жанр: Драма

С участието на: Кевин Спейси, Джеф Бриджес, Мери Маккормак, Соул Уилямс

Режисьор: Иейн Софтли (*Крилете на гълъбицата, Бекбийт*)

Автор: Snake

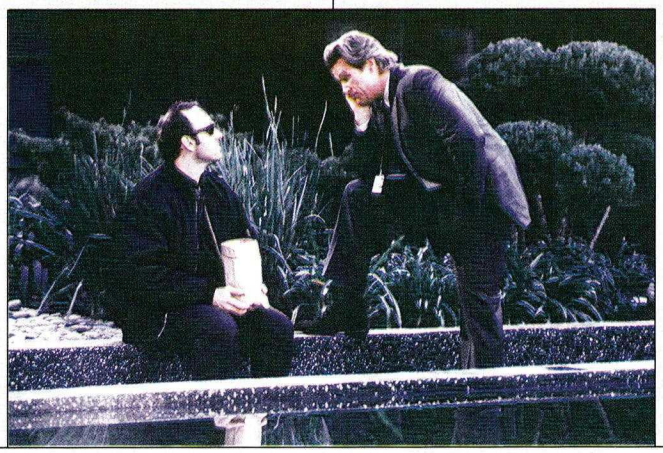
Кей Пакс (К-РАХ)

Историята: е адаптация на някаква повест от неизвестния ми Джийн Брюър и разказва за странният тип Проут (Спейси), който твърди на всеослушание, че е извънземен и логично попада на лечение в местната лудница с цел след серия от сеанси при видният доктор Пауъл (Бриджес) да се превърне отново в адекватен член на обществото. Проблемът в така начертаният план идва, когато между двамата започва да се завързва странно приятелство, в което на моменти местата на лекар и пациент се разменят, Проут помага на Пауъл да се справи с проблемите в семейството си, а в душата на доктора започват да се прокрадват съмнения относно земния произход на новия му приятел.

Похвалите:

Я се замисли – ти гледал ли си лош филм с Кевин Спейси? Двукратният носител на Оскар (за *Американски прелести* и *Обичайните заподозрени*, ако не помниш) прави поредната си невероятна роля, при това с такава лекота и такъв финес, че самата идея за добра актьорска игра ти хрумва чак на излизане от киносалона. Защото тялото на Кевин Спейси не е нищо повече от празна обвивка, която приема образите на героите му и там – сред светлинните фотони, бомбардиращи бялото платно на екрана – Кевин и Проут се сливат в едно.

Историята е великолепна, посланията на филма докосват някои доста важни струни от лирата на емоционалността ти, а финалът е толкова различен от завършеците на повечето холивудски говна, които бързат да хвърлят насреща ти поредното CGI-извънземно и да си оставят вратичка за продължение (защо ли се сещам за *Жената на астронавта*?), че е твърде вероятно няколко минути да гледаш с празен и леко насълзен поглед точещите се по екрана финални надписи.



Критиките:

Между ударното си начало и вече похваления край се намира една леко мудна средна част, където действието започва да боксува, а режисурата става малко дезориентирана.

Аналогиите с недостижимия *Полет над кукувиче гнездо* очевидно са търсени нарочно, но са единствено в ущърб на настоящата продукция. Брюър можеше да преписва Киси и по малко по-елегантен начин.

Любопитни факти:

Първоначалната идея на продуцентите е била да създадат лековата фантастична комедия, в която ролята на Проут е била поверена на не особено кадърният чернокож комик Уил Смит. За Спейси е била заделена ролята на доктор Пауъл. С отказа на Смит от проекта някому хрумнала гениалната идея Проут да бъде изигран от Кевин. При подобно сериозно покачване на актьорския потенциал в главната роля се появила нуждата от сериозното пренаписване на сценария, довело до раждането на настоящия прекрасен филм.

Змийски откровения: Съчетал в себе си равни дози сърцераздирателна мъка и оптимизъм, това е филм, който определено ще остави трайна следа в съзнанието ти и ще те накара да се замислиш за живота си и начина, по който го живееш. Стига, разбира се, да не си попаднал в салона, подлъган от споменаването на извънземни в рекламата и с надеждата да гледаш нов филм за озъбени ейлиъни.

Оценка: 8/10

Аналогии: ***Извънземното, Полет над кукувиче гнездо, Инстинкт***

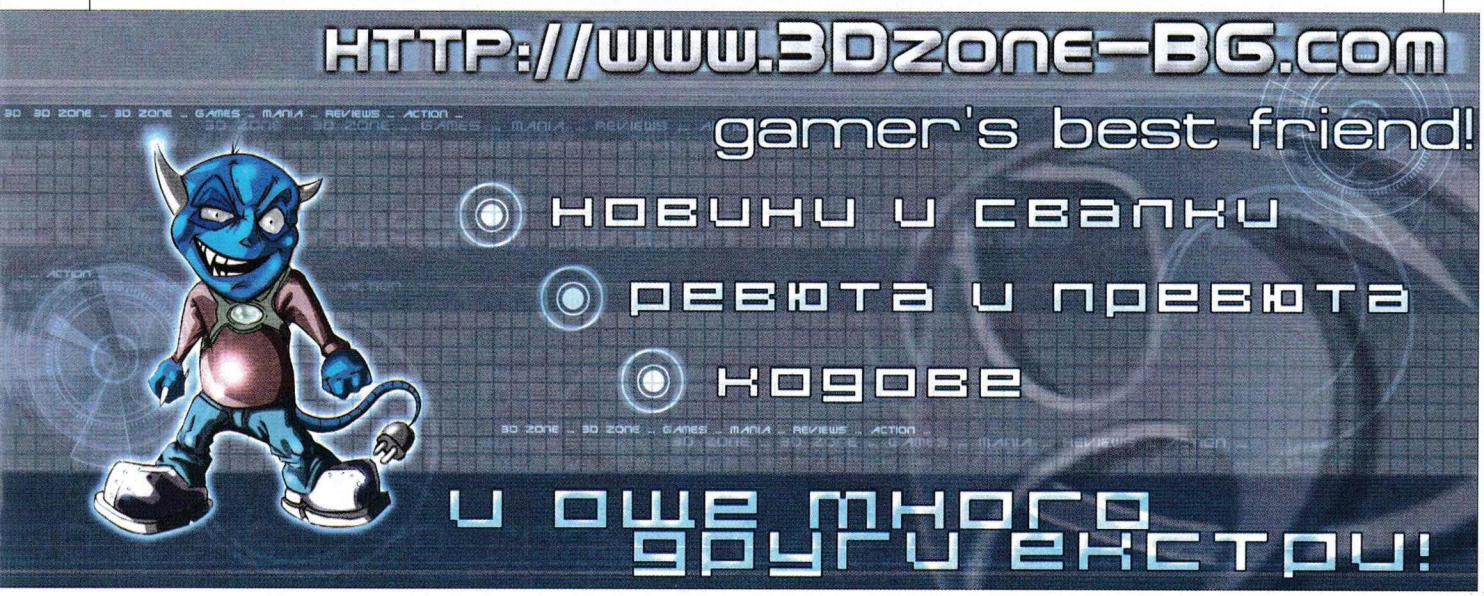
Очаквани филми с Кевин Спейси

Всеки киноман би трябвало да тръпне в очакване за всеки филм, чийто плакат е красен от името на големия американски актьор. Моята задача на журналист в случая се свежда единствено до по-конкретно насочване на тръпненето и ескалация на очакването ти в конкретна посока. Или – в настоящия случай – в три конкретни посоки. Следва кратъка преглед на проектите под офертите на чиито продуценти се мъдри подписът на Кевин Спейси:

Филм: Shipping News *[2001]*
Жанр: Драма
Режисьор: Ласе Холстрьом (*Шоколад, Защо тъгува Гилбърт Грейп, Правилата на дома*)
С кого още: Джуди Денч, Джулиан Мур, Кейт Бланшет, Скот Глен
Статус: Отдавна завършен и минал по-екраните в онези части на света, където основните акценти на филмовите разпространители не са насочени основно към тийнейейджърски комедии и филми със CGI-дзверове.
Сюжет: Р. Г. Куойл (Спейси) е елитен нюйоркски журналист, който се завръща в старата си семейна къща в някакво забутано градче в Нюфаундленд заедно с малката си дъщеричка. Причината се крие в крайно травматизиращата за момиченцето постъпка на злата му майка, която се е опитала да я продаде на нелегална агенция за осиновяване. Куойл започва работа в местния вестник и колонката му с новини скоро намира широка аудитория, разбунва духовете в градчето и го среща с очарователната вдовица Уейви Прауз (Мур).
Коефициент на очакване: Халстрьом винаги се е справял блестящо с изследванията на човешката психология и филмите му по правило са мъдри, стойностни и докосващи някои доста интимни страни от душите ни. Освен това *Shipping News* вече е номиниран за много и все хубави неща на общо взето всеки фестивал, за който можеш да се сетиш.
Притеснения: Външен човек разбунва духовете в малък град с дейността си. Вестникарска колонка, шоколад – все същото. Толкова ли страдат от липса на идеи тези хора?

Филм: **Life Of David Gale** *[2002]*
Жанр: Криминален трилър с драматични елементи
Режисьор: Алън Паркър (*Евита, Ангелско сърце, Мисисипи в пламъци*)
С кого още: Кейт Уинслет, Рона Митра, Лаура Лини
Статус: завършен
Сюжет: Доктор Дейвид Гейл (Спейси) е професор в Тексаския университет, виден активист за отмяната на смъртното наказание и основен заподозрян за изнасилването и убийството на своя колежка-активистка. Познай какво наказание го очаква и дали столът ще бъде електрифициран. Репортерката Бритси Блуум (Уинслет) се заема със случая и скоро започва сериозно да се съмнява както във вината на доктора, така и в устоите на съдебната система.
Коефициент на очакване: Доста висок. Алън Паркър даже и само едното голо Ангелско сърце да беше направил пак щях да ходя да целувам каренцата по списанията, дето представят неговите филми. Човекът определено има усет към дълбоки, психологически сюжети, а Кевин несъмнено ще се справи великолепно с ролята на осъдения.
Притеснения: Схемата "осъден несправедливо симпатяга бива спасен от напорист журналист с усет към справедливите каузи" сме я гледали в повече филми отколото би ни се искало. Доста от тях – бая глупави.

Филм: The United States Of Leland *[2003]*
Жанр: Драма/ Криминален
Режисьор: Матю Райън Хоудж (*дебют*)
С кого още: Райън Гозлинг, Дон Чийдъл, Шерилин Фен, Лина Олин, Крис Клайн,
Статус: пост-продукция
Сюжет: Петнадесет годишният Лийлънд (Гозлинг) убива малко дете, страдащо от аутизъм и след това чистосърдечно си признава, че го е направил от състрадание. Момчето е изпратено в изправително заведение, където учителят Пърл (Чийдъл) трябва да разбере каква е истинската причина за жестокия акт, а междувременно трагедията прогресивно разрушава семействата на убиеца и на жертвата.
Коефициент на очакване: Умерен. Кевин Спейси все пак не е в главната роля (той играе бащата на Лийлънд), а на малолетния Райън Гозлинг откакто игра в *Убийство по учебник* нещо не му се доверявам особено. Въпреки всичко историята ми се струва доста интригуваща, а Дон Чийдъл е един от най-добрите чернокожи актьори в Холивуд.
Притеснения: Споменах ги отчасти. Другото нещо, което ме притеснява е, че режисьорът и сценарист Хоудж е абсолютно неизвестен. Ще видим.



Част втора, в която колегите Snake и Un-DeaD ексклузивно сливат рубриките "Кино" и "Профили", гаврят се с колегите, анализират най-добрия филм на годината и продължават да пишат непонятни неща в името на традицията

Автор: Snake & Un-DeaD

Кинематографичната призма

За миналия брой с колегата Un-DeaD играхме пет часа на Dreamcast-а на другаря uRKO (известен още като ШнУрко и МъдУрко – бел. Ген. Гурко), изпихме една бутилка "бийп" Флирт (оппа, издадохме бийп-а) и след това сътворихме една твърде хаотична статия, предизвикала противоречиви отзиви и ментални отклонения у всички, дръзнали да я прочетат (Откъде влизат тия розови слончета с жартиерите при положение, че на прозорците има решетки, а стените са тапицирани и мекички? – бел. полуделия Главен ред.). За това този път решихме да сменим тактиката и в името на по-подреденото и разбираемо повествование решихме да не играем на Dreamcast.

След учтиво напомняне от страна на Дядо Коледа за обещаното от нас, събрахме надлежно изкъртените си зъби (Дядо Коледа не съществува! Вие страдате от шизофрения и се налагате сами – бел. Тайлър Дърдън) и решихме тактично да пренебрегнем всичките ви желания за потенциални социални тематики в името на замислената изненада.

Този брой, след като премина с небивал успех по мониторите на две трети от целокупното геймърско братство, сестринство и гейство филмът на режисьорът Евгений Тенев със заглавие "GW Movie Епизод 2: Колко сме зле всъщност" се превърна в единствен реален избор за филм на броя, както и за сериозен извор на тясно свързани с геймърската индустрия лица, подлежащи на анализ в рубриката "Профили".

Тук колегата Un-DeaD изръси емблематичната реплика "Нещо ми се обажда коремчето, май ще се сере." и без особени притеснения свързани с факта, че все пак сме седнали работа да вършим се втурна към кенефа, подплашвайки хлебарките и не ми оставяйки друг избор освен да започна с добре познатата ви кино-рубрика.

Отново на работа

Неприлични танци

Зоркото око на будната съвест

Лошия пример

Социалистическите идеали

Филм на броя

GW Movie Епизод 2

Колко сме зле всъщност

Жанр: научно-непопулярен филм
Участниците: Диян Димитров, Георги Динчев, Александър Бакалов, Иван Кънев, Благомир Петров, Илиян Илиев, Юлиян Калдерон, Александър Александров, братя Христови, Красимир Койчев, Константин Грозев, Евгений Тенев
Режисьор: не ти трябва да знаеш
Сценарист: не, сериозно, не ти трябва да знаеш
Оператор: добре, де – изпроси си го – Евгений Тенев

Впечатляващи арт-декори

Смазващи масови сцени

Да загърбиш колектива...

Историята: Многопластовият сюжет обхваща няколко паралелни линии, развитието на които проследява в детайли деградацията на основните действащи лица, които изживяват своя духовен катарзис и преоткриват себе си, потапяйки зрителя в сложната си амалгама от чувства, мисли, действия и състояния.

В една уединена редакция Отговорният редактор (Димитров) загърбва трудовия процес, отдавайки се изцяло на наркотичната си страст към Heroes III, оставяйки колегите си да се трудят без неговите напътствия и водещата роля на светлата му личност. Отчаяни от неговата незаинтересованост и от нестабилното социално положение в страната, двама млади труженици (Бакалов и Динчев) се опитват да намерят себе си в идеологията и изконните устои на комунизма, но откривайки обречеността на възделенията си започват постепенно да се потапят в бездната на алкохолизма. Наместо да се опита да им помогне с мъдрите си наставления, Отговорният редактор (Димитров на градус) също попада в лепкавата паяжина на деградацията и започва да търси отговора на въпроса защо трудовият процес не върви, на дъното на бутилката. Всичко това се случва под острия взор на един буден млад мъж (Кънев), който прозира истината за цялата деградация на своя колектив, но бива заточен само с една пура и две обеци на Балкона, заради бунтовните си идеи. Действието

ни разкрива все по-дълбоката депресия на героите, вариращa от отхвърляне на всякакви социални контакти (Петров и Илиев) до открито пренебрежение към света (Калдерон), немотивирана с нищо веселост (Александров), мрачна демонстрация на трудова дейност (братя Христови) и изкристализирала лудост (Грозев). Но надеждата не е мъртва. Тя е стаена в невинния блясък в очите на едно дете (Койчева-младша) и в дългоочакваната поява не една игра (озаглавена "Копеле", явно).

Водени от заразителния си дебилизъм един млад филолог (Тенев) и отърсилият се от комунистическите си идеи бивш член на пролетариата (Динчев) отхвърлят моралните си устои и задръжки, впускайки се в хаотичен танц, под чиято Весела маска внимателният зрител може да забележи тяхната горест и болката им от разложението в редакцията. Неочакваната развръзка е свързана със странната промяна в поведението на Отговорния редактор (Димитров с очила), който, въоръжен с нови оптични прибори и спонтанно изнежени маниери отново има желание да ***поеме*** редакционните си задължения. Сравнително оптимистичният завършек обаче е помрачен от неясната съдба на двамата персонажи, спечелили чистосърдечната любов на зрителската маса – Заточеникът (Кънев) и Изчезналият в опит да го спаси бивш партиец (Бакалов). Така отвореният край навява нотка тъга и предразполага към размисъл относно тяхната участ, която може би ще бъде разкрита в потенциално продължение.

Похвалите:

-Блестяща хореография на танците.

-Оригинално изплагиатстван саундтрак.

-Динамична операторска работа и смазваща със силата на внушението си визия, дело на световноизвестния оператор Бай Генчо (три големи мастики за двадесет минути).

-Великолепни актьорски изпълнения. Силно впечатление правят трагичните и сложни роли на многообещаващите секс-символи Кънев и Бакалов, които тепърва ще разкрият неподозираните си възможности на всички желаещи (90-60-90, нали помните).

-Разтърсващи сетивата масови сцени.

-Перфектен декор, изобразяващ невероятно изстрадала редакция.

-Изящни костюми. Отново правят изключително впечатление стилният черен тоалет на Бакалов и изумяващата с ярките си нюанси риза на Кънев. Браво, момчета!

Критики:

-Нисък бюджет и потресаваща липса на хонорари за актьорите. Особено за блестящите Кънев и Бакалов.

-Нисък коефициент на женско участие, компенсирано донякъде с мъжка красота. Вие си знаете чия.

-Къс е. Филмът. Иначе що се отнася до Кънев и Бакалов подобен проблем няма. (Никак даже! – бел. половинките (Какви половинки, бе? – бел.фенките (Такова де, половинметрови... – бел. Оправдаващите се)))

Змийски & Не-МъртвИ откровения: Много яко филмче. Препоръчва се три пъти дневно преди ядене, след секс и по време на работа за оправяне на настроението, лекуване на косопад и хемороиди.

Оценка: 12/10

Аналогии: GW Movie Епизод I

На това място колегата се появи отново с доволна усмивка и с вида на човек спонтанно загубил четири килограма лично тегло и с възвърнал се трудов ентусиазъм, така че вече можем да се заемем с втората част от настоящата статия.

А именно – с профилите на хората стоящи зад, пред, във и около тази революция в кинематографията, титулувана от нас за Филм на броя. Тук кормилото (и скоростния лост – бел. Дименсин) поема колегата Un-DeaD, който ще се опита посредством няколко кратки (и един дълъг – бел. Педя човек, лакът ахъм) въпроса да ви даде по ясна представа за характерите и извратеното мислене на прежденоменатите хора (Хора?! – бел. Дарвин). Първата жертва на призматичното ни профилиране е идеологът, автор и участник в "GW Movie Епизод 2: Колко сме зле всъщност" Евгений Тенев (a.k.a Dimensin, Бай Генчо, Крокодила Гена и пр. – бел. Бойко Борисов).

Кои са основните ви филмови влияния? "Властелинът на Сфинктерите, част втора: Двете Нули" и "Танцуващият с Медените вълци"

Кога за последен път са ви виждали гол на обществено място? Вчера сутринта, по време на обичайния ми джогинг около площад Славейков. В този ред на мисли – който е намерил розов шлифер и дантелени тричетвърти чорапи край шадраванчето, моля да ми ги върне. И въобще какви са тези работи, да крадат на хората работното облекло докато се чипкат!?

Има ли отрязани сцени от филма? Ми май че няма обрязани във филма, освен... Какво? А, сцени отрязани – ами има, то ако бях оставил всичко трябваше да пуснем и втори диск. Розов.

Как подбрахте актьорите? На вкус, на опън и на напън.

'Що няма жени във филма?!? То трябваше да има, ама щом веднъж видяха Кънев и Бакалов хукнаха да ги чакат в гримьорните им, отказвайки да се върнат на снимачната площадка.

Вярно ли е, че страдате от мания за преследване? Да! Много обичам да преследвам уфцете на тате из двора. 'Щото тате искаше яренце за Гергьовден, не че нещо...

Какво можем да очакваме в третия епизод на GW-сагата? В следващата серия очаквайте мащабното разгръщане на повествованието, съчетано с невероятни обрат(н)и в сюжета, като идеята ми ще бъде зрителите да научат отговора на въпроса от подзаглавието на настоящата продукция. А именно – "Толкова сме зле всъщност!"

Бел. авторите: Искреното ни желание да ви представим интервюта и с други от участниците във филма бе възпрепятствано от простия факт, че времето за седмичното свиждане в Софийския психодиспансер изтече, докато се опитвахме да свалим режисьора Тенев от гнездото му на полилея за получаване на дневната му дажба от силни успокоителни и не можахме да посетим съседните болнични стаи, приютяващи останалата част от каста. Въпреки това може да се приеме, че сме взели интервю и от Главния редактор (Илиев), чиито песни и крясъци се чуваха съвсем ясно из цялата сграда на лечебното заведение. В този ред на мисли можете да приемете, че мнението му по всички зададени въпроси бе еднозначно и нечленоразделно. Желаещите да прочетат пълния вариант на настоящата рубрика могат да зададат лично вълнуващите ги въпроси на останалите Членове на екипа, всяка неделя между 14 и 16 часа и да си ги попълнят с моливче в поленцето. Не носете алкохол, остри предмети и броеве на конкурентните издания. Благодарим за съдействието.

Опитите ни да се свържем с Кънев и Бакалов, които поради ранното си оттегляне от снимките се намират в перфектно духовно и физическо здраве също претърпяха неуспех поради непрестанния поток от фенки, блокиращ пътя към гримьорните им. Всичко, което чухме от тях бе мелодично, синхронно проскърцване на две пружини от легла, очевидно натоварени с не едно и две нежни тела. Хвала на таквиз българи. Успех, момчета!

Пичове много ви уважавам и ценя, само че кви са тия изцепки със страници 005 и 006??? А кви са тия простотии, които сте писали. Хубаво е че сте се опитали да пишете за живота, само че опитът е бил супер неуспешен/. Може би до някаква степен липсата на материал през този месец ви оправдава, ама да бяхте написали нещо стойностно, повечето хора не си купуват вашето списание, за да четат глупости!!! Съжалявам, че започнах така пряко, само че ми беше на душата :(

Пичове много ме кефи Дизайна на списанието, особено ако ви сравнявам с вашите колеги от другите списания, абе вчера си мислих кво ли се мъти в болните им мозъчета пълни с плесен и буби/съжалявам момчета/, кой идиот слага такава гадория за фон, а??? КОй знае квои си е казал, може би: "Ей бръто глей, дай да го турнем тва розово на зелени точки за фон на статията за Дуум3, а кво ше каеш, пич", това ми размаза очите после не можеф да виждам с дни. Мнооо ви благодаря за Уъркрафтските съвети пичове, бяха ми от полза, а за репликите на единиците беше хитро, само че малко безполезно, а и плакатите бяха убиец/е ако харесваш Колин и Хитмана/.

По принцип сте най-любимото ми списание за игри, но напоследък трудно ви намирам по реповете/споко не живея в Горно Дупчене/, но все пак направете нещо по въпроса, моля!!!

Моля ви и още нещо, не можете ли да пъхнете още малко статиики за хардуер и софтуерни продукти, щот само с геймки не може да се живее, нали!!! Моля, ви ще съм много благодАААА рен.

А и ФреЕЕмане, кво праиш бе човек, хубаво е че си се разпуснал, ама не се пие през работно време, нали...

Ваш ГОЛем "Ф"ен!

Не са само "геймките" тези, с които само не се живее. Накъде щяхме да сме без критика, а? Хехе. А без глупостите? Предполагам, че критиката ти е насочена към "Социалната призма" и към "Редакционната страничка".Това се нарича дебилизъм, приятелю. По същата причина, поради която някои слушат чалга или пък така наречения "български" Хип-Хоп и прочие тъпотии. Хората имат нужда да разтоварват, да се накефят на някакъв абсолютен дебилизъм, на нещо, което надхвърля нормалността. Защо се напиваш - добре де, пийваш - понякога, нима това е нормално състояние? Но си преценил, че имаш нужда да му отпуснеш края. Мъжете сме простаци, първични диворасли варвари, дълбоко в същността си. Ние, с други думи, сме прасета. И дебилизмът ни кефи! Имаме нужда от него, в умерени дози. Това е. Няма да разтягам локуми по темата, мисля, че мисълта ми е ясна. А и това са само страничка-две в цялото списание, не се умира от толкова.

За останалото ти благодарим, за успокоение мога да ти кажа, че се мисли по въпроса с разпространението. На нас също ни писна, скоро ще ни намираш по-лесно по реповете, същото важи за хардуера в списанието.

Freeman

Гледам новия брой и му се кефя. Въпреки липсата на много готини заглавия (само 4 ревюта), броя кефи адски (абе нещо се повтарям май, ама кво да направя КЕФИ човече!!!). Нещото (ей мноо готина игрица; веднага ще си я взема), UT 2003 (абе тя още не е излязла официално, тъй че защо й давате оценки?. Можехте просто да напишите First Look), Sudden Strike 2 (макар че не си падам по таквиз военни стратегийки не изглежда лоша), за сметка на това пък Crazy Taxi разведрява обстановката. А на Groover, евала човече! Много яко е станало с тия свързани превюта. Най-накрая и хардуерната рубрика се появява след няколкомесечна отпуска. Гледам добре съм направил като си взех GeForce4 Ti4200 64 DDR ...

Тамън преди седмица си взех новия комп, как да не се похваля :-) (P4 2,0 Ghz и GeForce4), та ся наваксвам с новите пуцалки. Та на въпроса на FonManiac за "Съветите на майстора" според мен трябва да си останат. Поне за мен повечето от съветчетата са си доста полезни. Тая новата рубрика "Социалната призма/клизма :-)" - еми к'во да кажа освен, че е мнооооо, ама много яка!!! Надявам се следващите части да са даже още по-добри. Warcraft III съвети и екстри доста помогнаха да смачакам френдовете (ей тия орки са брутални!!!). Между другото очаквам да видя в следващия брой мега-екслузивното сливане на "Профили" и "Кино". Макар, че тоя път рубриката кино си е направо "профили" на Дейвид Финчър. Не че нещо лошо де. Малко сте съгрешили статийката с емулаторчето (само като си помисля колко мангизи съм пръснал по тая игрица ...), ама да се надяваме, че няма да се повтаря. А за Gamers' Workshop movie v2.0 направо няма думи. Kick ASS! Още се кефя като ви гледам ухилените мутри :P

Гледам сега някои от писмата в броя и им се чудя на авторите. А пък на всички ония, дето написаха "Freeman е гей/педал/ и т.н. мога да кажа само: Аман от кретени ей! Бе човек не трябва да възприема всичко, което чете буквално. Често в смешните наглед неша се крие доста истина, за тези, които могат да я открият. Ама кво да обяснявам - тия които досега не разбрали за кво става дума в "редакциона" и сега няма да разберат, тъй че кво да се хабя. Иначе предложението на Фенът с "Ф-то" е яко - що наистина не пуснете в някой от следващите броеве тест - Метъл ли си? В писмото на Bloodymirova нещо ме жегна " ... разните му там компютърни зомбита ...". И тъжно, но факт. Не след дълго всеки, който се занимава геймене други подобни нему възпитателни занимания се пристрастява на виртуалната дрога - става роб на виртуалния свят. Вече не мога да си представя да не влизам всеки ден в нета. Компютърът е станал част от мене. А всъщност има и други приятни работи, с които човек може да се забавлява. Само трябва да се огледате наоколо току виж щастието ви се усмихнало...

За броя толкоз! Следващия път повече :-)

Мислех да напиша нещо и за форума. Ама нещо ме домързя да пиша пък и от няколкко минути едно полуголо маце на отсрещната тераса успешно ми отклонява вниманието от други работи, така че за сега bye...

King_Elesar

Ами... успех!

Freeman

П.с. Неудобно ми е когато отговарям с един ред, но какво повече да ти кажа. Просто нямам какво повече да прокоментирам по писмото ти. Съгласен съм с всеки ред в него. Вярно, човече. Аман!

Здравейте, всички вие от Работилницата.

Честно казано ми се искаше да ви пиша доста отдавна, но за съжаление тук е Габрово-списанието пристига с голямо закъснения и нямаше да съм актуален. Иска ми се да ви кажа, че каквото и да приказват някои хора, каквото и да пишете или пък Свободния да изявява като мнение имам чувството, че правите списанието както трябва - дали ще го правите както си искате, както повелява комерсията или по някакъв друг няма значение, а и не ми пука - важното е, че ми харесва (имам подсъзнателното чувството, че го правите за мен лично - измамно усещане разбира се обаче кефи), докато ме кефи ще си го купувам. Наскоро осъзнах че списанието ви всъщност НЕ Е списание за ИГРИ а за ИГРАЧИ. Според мен кефът от игра никога не е същия ако си играеш сам, отколкото да си я обсъдиш с някой приятел докато сте на кафе примерно, да спорите за тактики и т.н. Пиша ви, за да ви стане - един вид - благо, че някой друг ви оценява, а и аз да си излея душата един вид. Не изказвам мнение за никой персонално тъй като не съм Господ и не мога да ви преценя само по статиите - може в личен план да сте супер пичове или пълни задръстеняци - не знам, може всеки поотделно да се окаже, че пише глупости или безинтересно, обаче важното е, че събрани в цяло нещата се получават - и то добре! В общи линии това обаче се сетих че имам някои - да ги наречем професионални забележки, които съм установил в някои от статиите ви

1. Не мога да разбера защо Шепнещия мрази Westwood - във всичките си статии пише, че не били оригинални, Red Alert 2 имал само нови концепции и единици, които давали нови тактики - обаче всеки харесва например WarCraft III, който също внесе само нови идеи, но и нищо оригинално.

2. За Tony Hawk 3 кажете на там, който я беше писал, че режимът на игра за 2:00 мин няма смисъл същото се прави и на кариерата.

3. На който е писал статиите за конзоли искам да кажа че Zelda (ocarine) излезе 98 год. по времето например на Unreal, Blood II, Half-Life - в края на годината - не мисля, че графиката й е по-добра от изброените. Пък и който има за любима игра Blood Omen 2 трудно може да хареса толкова цензурирана игра като Зелда или Банджо

- не, че не са хубави обаче са адски цензурирани

4. Отново на Whisper - Dungeon Siege няма да да измести Дявола 2 защото битките й са адски скучни - прекалено много врази, които се бият дълго време, по един и същи начин - по едно време адски доскучава от повтаряне на едно и също (ако си с 8 човека настава ад в опитите да им избереш едипировка - много досадно) в Diabloto поне в боя се използваха умения и нивата се сменяха по бързо.

5. Alex III - много ти се моля пиши за симулаторите към мин. Изисквания, че се иска и джойстик щото повечето са практически неигруеми без тоя атрибут на геймърската сила

6. На последния диск Delta Forse е с изтекъл срок. Без коментар!

WarCraft III-някои забележки

Към всички писачи на WarCraft III - момчета, с тея тактики на Неживите не става. Много ми е интересно примерно какво правите на Lost Temple с Неживи с/у орки при положение, че който завладее центъра пръв печели практически и по времето когато вадиш 5-6 гаула орка те пресреща с Блейдмайстора и 3 грунта. Оставям го като загадка щото при всички положения работата не става.

М/у другото забелязах, че всички пренебрегват паяците като единица обаче те най-много кярят от Unholy Frenzy. По начало паякът е по-скъп с 20 злато и 25 дърва (приблизително) от ловджийката при битка с нея губи. При Unholy Frenzy атаката му от very slow става very fast - разликата е че паяка побеждава ловджийка и остава на повече от половин живот. Другото, което се пренебрегва е магията на Шамана за електрически щит - просто направете тази магия на стрелците и маговете на хората или елфите и се кефете защото ги претрепва за норматив. Lich на неживите изобщно не е толкова тъп, колкото го изкарват -магията му за броня се явява като 3 безплатни ъпгрейда и спестява доста удари на гаулите, а Death& Decay се комбинира с магията на Банши за защита от магии - просто пускаш Death&Decay на самия герой (защитен) и около него събираш паяци (защитени) - който дойде да бие в паяците все едно влиза в минно поле. Относно кулата на елфите пробвайте да изяде няколко дървета и да влезе да се закопае в дупката-оказва се че се слива с другите дървета(заблуждава) и освен това не могат да я обградят. М/у другото незнам дали знаете но сенките на неживите се прикрепят най-добре в режим follow към противников герой.

На финала искам да добавя няколко думи: Добре ще е да направите накаква рубрика/форум на диска с неща от сорта читатели да споделят опит, тактики и др. относно хитови заглавия - няма да отнеме някакво голямо място най-много 5-6 МБ в текстови файлове на Word примерно. Ако нямате място преспокойно може да махнете свободни цели игри, и без това повечето са с такова качество, че се изтриват веднага. Примерно излиза да речем Unreal II - напишете в края на статията, който иска да изпрати някакви тактики, техники и т.н. (Ей!само без кодове) и ги съберете в някоя директория на Extrats

на дикса във текстови файлове. Сигурен съм 100%, че ще има ентусиасти по темата. Разберете - нямам предвит описание на оръжия, единици и подобни, а неща от сорта на развития на WarCraft стратегии и хитри местенца на нивата на UT 2003 примерно,е aster eggs, bugs и други подобни неща, за които обикновено се спори и обсъжда м/у приятели геймъри.

Е това беше последно! Стана доста дълго писмо обаче се надявам да ви е харесало(на мен поне ми хареса да го напиша). Засега не мога да се сетя за нищо друго обаче може и да ви пиша пак (особенно ако вие искате). Чао на всички и се надявам да ви има и следващия месец:)).

25.08.2002
Unknown RRS
(Радостин Стефанов)

Направо на въпросите.

Има комерсиализъм, който е кичозен. Има и такъв, който е на границата с гениалността. Такъв е този на Blizzard. Има и небалансираност, опошлени от нелепа реализация брилянтни идеи. С други думи - посредственост. Такива са повечето игри на Westwood. Това, от което се дразни колегата, а и всички ние е именно орезилването на добрите идеи. Понякога трябва толкова малко, за да е една игра перфектна, толкова малко, че точно защото е малко ненавиждаш съзадтелите й трижди повече. Westwood са гении в това отношение. Разбира се това е мнение, което е строго субективно и си позволявам да го споделям в секцията за писмата, защото тук до голяма степен сме в "свободната зона".

В '98-ма наистина наизлязоха страхотни в графично отношение игри. Я ми кажи ти кога успя да подкраш на компа си Ънриъла, приятелю? Или пък втората Кръв? Можеш ли да се сетиш какви са системните изисквания на Зелда? Какво мижаво процесорче смяташе тази красота по онова време? Смея да твърдя, че графиката на Зелдата беше феноменална, погледната под този ъгъл. Да не говорим повече. Сега за конзолите излизат игри с такова графично великолепие, че чак е недостижимо и за най-добрите образци за персонални компютри. И не се налага да чакаш следващо поколение компютри, за да се насладиш на играта. Но ти не разбирай, че мразя Пи-Си-тата. Напротив, напротив...

И с това ще приключа отговорът, с някои от забележките ти съм съгласен, други са доста спорни, нека тези, които прочетат написаното от теб преценят сами. Колкото за Варта 3, най-добре е да заповядаш на някои от турнирите, организирани всеки месец.

Freeman

Саллам Аллейкум хора. Не знам дали сте получили нещо започващо така - пощата се скапа. Следващите редове спокойно можете да ги вземете от кое дае писмо, в което подателя обяснява, че е от най-старите Ви фенове и едва сега се решил да Ви пише. Е, пиша Ви 'щото чак сега си взех нет, въпреки че имам PC от 5 години (колкото и невероятно да звучи - не че имам PC от 5 год.:)). Та да споделя някои си мисли със Вас (по-скоро с Freeman ,който най-вероятно чете това (надявам се)).

Мисъл 1: Аз обичам Hardware. И други ваши фенове също. Добре е да пишете повече по въпроса, може би за сметка на дължината на статиите в "От крак на крак" - все пак там в повечето случаи разбираме, че едва ли покупката на еди-коя си игра е Разумна, Смислена, Задоволителна (Освен за странна категория мазохисти), така че това може да се каже и по-кратко.

Мисъл 2: Добре направихте, че върнахте коментарите под shotовете.

Мисъл 3: Преди доста време с един приятел вървим за кой ли пореден ден из Славейков и дирим Workshop-а (Бая бяхте закъснялиминало-свършено) и спираме пред една сергия и тамошният лафкамастър ни пита 'кво ша обичаме (Висок пич с брада добре сложен и фен на фантастиката и фентъзито, както разбрахме по-късно) и ние го питаме да знае нещо по въпроса за Workshop-а, а той вика: Калдерооон я дай 2 Workshop-а тука и докато споменатият ги носи ни вика: Т'ва е един от тия дето го правят а ние го изненадваме: Знаем (Щот помним снимката от брой 11,1999) ма много кила е качил (Тва наум си го казвам). Ей може би възрастта си казва думата - и нашата и вашата -когато си в гимназията светът е друг, а станеш ли студент - различен. Със Workshop-а е същото някой казват "Каде е стария Workshop, липсва му атмосферата", но истината е, че той просто се е развил (Макар че не знам защо, но винаги ми е харесвал Workshop-а телбодчетата щото беше каде-каде по-здрав - ако ми видите броя със стиите за Diablo 2 и Expansion-а - няма две залепени една за друга страници - ми все пак ценно четиво си е Workshop-а и като такова бива използвано многократно. Но да оставя тия лирически отклонения - истината е, че когато човек влага желание и труд в нещо то винаги се получава.

Мисъл 4: Защо много хора питат кога сте станете повече страници?!

Мисъл 5: Отговорът е ,защото вече не знаят какво да питат...

Мисъл 6: Ми то аз не сам задал много въпроси, така че и хората едвали имат какво да ми отговорят.

Мисъл 7: Обичам бира колкото вас, че може и повече.

Мисъл 8: Какво общо имат мисли 4-7 със Workshop-а.

Мисъл 9: Нищо просто чувствам Workshop-а като стари приятели макар да не сме се срещали.

Мисъл 10: Ако ми отговори някой ще е хубаво.

Мисъл 11: Не мога да намеря хора, с които да играя Quake-а. Всичко живо пуца на Couter-Strike.

Не ми харесва тая игра - казвам го въпреки, че с това даже може и да не заслужа отговор.

Е аиде чао, пак ще ви пиша.

I'll be glad to know that

someone has read this.

Relief.

За Хардуера вече стана въпрос някъде по-нагоре. Да, ще има повече хардуер в бъдеще. Искаме да има, ще направим да има, ще има!

Благодаря за деветата мисъл, приятелю.

Толкова добро впечатление ми направи, че на драго сърце ще поцъкам Куейкче с тебе, особено ако е двойката.

Freeman

Здравейте! От доста време не сам Ви писал. Вярно, че съм го правил само веднъж, но ще се постарая това да се промени за в бъдеще.

Що се отнася до Мед с удоволствие ще го изям, само дайте го насам ;-)))))))))))

Не знам какво толкова сте му харесали на "Целувката на дракона" малко куц ми се струва. Джет Ли участва в един далеч по хубав филм: "Fist of legend" там могат да се видят наистина зрелищно направени сцени. Не съм сигурен кой им е хореограф, но ги е направил така, че в тях човек занимавал се с подходящи неща може да види приложени основите на бойните изкуства. Признавам, че са украсили някои неща, но това е нормално за този род филми. Ако не сте го гледали пратете едно писмо и Аз ще имам повод да дойда до редакцията да ви го донеса. Интересно ми е дали сте гледали филми с Toshiro Mifune. Тоя човек се справя много добре със сабята. Един от филмите в които участва представлява традиционно японско сепуку - подготовка, изпълнение, заключение и това впродължение на около час. В общи линии цял час чакаш да си разпори корема.

Познавате ли някой, който може да сгази два компютара на Warcraft 3? Ако някой може моля да ми прати replay. Аз от скоро се опитвам, но нещо не се получава. Предполагам чрез здраво закулване може и да се получи, но този метод още не съм го изпитвал. Такава игра не ме кефи. АИ - то на играта е много добро с изключение на някои малки забележки:

- много глупаво си изпраща всички работници към вторите си бази когато ги нападна;
- не използва островните мини - само избива гадинките и то не винаги;
- на картата, която е обграден от гора дори когато я изсече почти цялата войниците и геройте му не напуснаха периметъра който я огражда;
- с голямо постоянство се опитваше да построи база при една мина при която бях сложил катапулт зад гората при което я разруших поне 15 пъти.

Иначе играта е страхотна. Предполагам, че на следващите световни игри ще присъства и тя.

Всичко най-хубаво.

С уважение

BabaMetza

Най-после някой да ни отърве от Мед! Благодаря ти, приятелю. Толкова задължени ти се чувстваме, че сме съгласни дори да изгледаме едночасовото сепуку. По-добре да гледаме как някой друг си го прави, вместо да го употребим върху себе си. Полудялото кречетало, което майкта природа е дарила на Мед вместо уста почти ни е докарало до фазата, в която разбираш, че е по-добре да си порнеш тумбака, вместо да останеш още и секунда в света където се разнася (ах)Медения гласец. Какво се случва, когато започне да пее... Ще спра дотук, че кухненския шкаф не е чак толкова далеч, а ръката ми сякаш сама тръгва натам при мисълта за последната импровизация на горекоментирания.

Така че, чувствай се поканен в редакцията.

Надявам се писмото ти да предизвика почитателите на WarCraft 3, ако има някой, който да даде отговор се наемам да ти пратя всеки такъв.

Freeman

Каква ще бъде твоята легенда? - гласи надписа на окаченият срещу мен плакат на Warcraft III, от който съсредоточено ме гледа някакъв дългокос воин в броня. Поглеждам се в огледалото. Хм... приличаме си малко. Автоматично следва въпроса: Каква наистина е моята легенда? Дали това, което виждам и мога да докосна, или онзи някои, който ме гледа от другата страна на огледалото, недостижим нейде там. Чувам не съвсем чреноразделни звуци под прозореца, нарушавайки по не особено приятен начин мъртвилото на нощта. Вниманието ми за момент се насочва натам. Група деца, пардон подрастващи, минават по улицата на оверлог и се опитват да декламират някакъв текст на някои от хип-хоп звездите ни. Сещам се за изказване на Мишо Шамара пред Труд, в което твърди че имало много общо мейду 2Pac и Ботев, понеже и двамата били отритнати, и че и двамата били убити. Свивам безпомощно рамене и пускам телевизора. Вървят новини и тъкмо съобщават, че американското правителство е приело законопроект за борба със затлъстяването. Мале накъде е тръгнал светът. Той не че не върви отдавна натам, но така и не успях да го преглътна този факт. Малко останаха наистина красивите и стойностни неща. Един двама добри приятели, някоя хубава книга и едно геймърско списание (няма начин - требе и да ви похваля :)). От поколение на поколение човеците сред хората стават все по-малко. В момента наоколо има просто едно стадо, което като изпасе (или изпуши) тревата някъде отива на друго място, без да го е грижа какво е оставило след себе си. Изобщо нямам и представа защо седнах да пиша това писмо. Просто изпитах една такава нужда (силна като някои други такива) да го направя, може би поради мислите, които поредната редакционна (или редакторска беше) статия събуди в мен. Може би звучи тъпо и овехтяло, но вече Гигахерцовите технологии и 1654Д - графиките, наред с ICQ, IRC и прочее истории почти напълно изместиха стойностните книги, събиранията в някоя хижа или на някоя поляна сред горите пред запален огън и с китари в ръце. Сега се събират на кънтър или пък крафт, и се чуват неща от рода на: "Да ти.... нали се разбрахме да не причакваш зад .... прозорци", "Да го .... и тъпото 4-2, ебаси разсеиката дава."

Баси, Фрееман-е, сигурно сичко тва ти звучи смешно и си викаш: "Тоя, па с кви глупости ма занимава." Ама нивгаш не ви бях писал и реших, че това настроение много ми подхожда. Де да знам. Почнал съм яко да се нервя на глупостите наоколо, макар да знам че няма смисъл. То всъщност какво ли има. Всички са станали злобни и увлечени в гонитбата на светлото си бъдеще, за да обръщат внимание на малките красоти, които правят живота нещо повече от поредното лайно. Чета аз и се дивя на хорската простотия. Говоря за хилядите подмятания по изказването ти че си обратен. Баси тъпаците. Ако кажеш че си бог, едва ли ще реагират така :). А да допуснем, че наистина си обратен. Какво променя това за тях? Глупаците просто си мислят че всеки един от тях е нещо повече от останалите, и не осъзнава че е същата издънка на кирливото човечество. Ебаси разсъжденията му хвърлих. Ама човек кат по префърли 20-те годинки и почва да си задава разни въпроси. Туй дано не го прочете никой, щото ша кажат, че съм ненам к'во си. Не че ми дреме, разбира се. Всеки има право да мисли за мен каквото си ще. Така. А вие карайте напред с пълна пара. Това е единственото читаво геймърско списание, а па и не само геймърско. Успявате да му придадете нещото, което липсва днес, а именно индивидуалност. Е, имате си и кусурите, но кой ги няма. Печатни грешчици, разменени карета с оценки тук там, ама който тръгне да се заяжда за тез работи, начи нищо не разбира от това как се прави едно списание и колко усилия се прахосват. Последният брой малко мъничко игри имаше, но предполагам че сезона е такъв. Ами май ще е хубаво да поприключвам писмото. Вдигайте бойните знамена, и право през враговете. Много бира и хеви метал му е майката. Farewell guys.

(Това последното да си го четат както искат :P)

Stormbringer

Хич да не ти дреме, човече.

Когато човек стане достатъчно неебателен (в широкия смисъл на думата, иначе в конкретния е кофти ;-)) точно тогава и съдбата като че ли започва да се ебава по-малко с него.

Но все пак... абе, би имало значение да ти кажа. Не е все едно дали някого, когото уважаваш като човек и мъж не е най-малкото второто.

Никога няма да съжаля и за миг за тези два месеца, в които имах толкова поводи да се смея на човешката наивност, че чак накрая ми стана тъжно.

Но и това е част от съзряването. Тъгата имам предвид.

Както и да е.

Това е най-хубавото писмо (лично за мен, разбира се) в този брой.

Благодаря, за което.

Пиши някой път пак, когато си на кеф.

Freeman

EPS RAID .NET DHCP
NTFS GPO FTP MX
TCP CNAME
PSD PHP DDR DNS

Не е необходимо да знаете всички тези съкращения, за да работи Вашата компютърна система безотказно.

Достатъчно е да знаете само едно име

BGService

... и един телефон

02/986-65-05

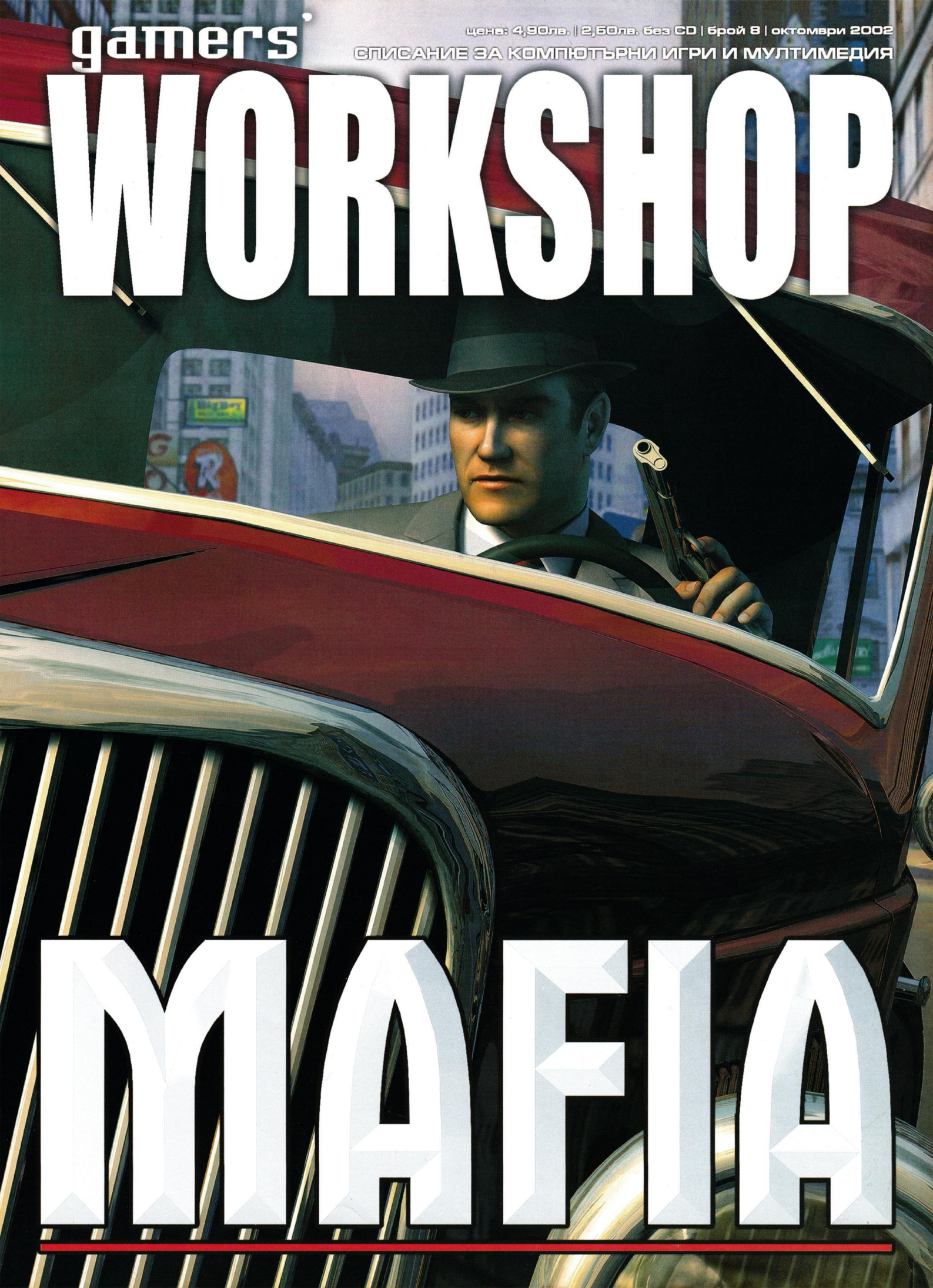
За останалото ще се погрижим ние.

Абонаментна компютърна поддръжка
Внедряване на информационни системи
Проектиране и изграждане на компютърни мрежи
Изработка поддръжка и хостинг на уеб-страници
Идеен проект и реализация на логотипи и рекламни материали

gamers WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 8 | октомври 2002

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ



MAFIA